



ПРОГРАММА

ЛЕТНЕЙ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

«ПЛАНЕТА ИГР “НУМАС ЮНТ”»



Департамент образования и науки Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок



Т. В. Волдина

**ПРОГРАММА
летней профильной смены
«Планета игр “Нумас юнт”»**

Тюмень, 2024

УДК 371.214.1:379.835
ББК 74.202
В67

*Рекомендовано к печати Научно-методическим советом
Обско-угорского института прикладных исследований и разработок*

Ответственный редактор:
Е. В. Косинцева, доктор филологических наук

Рецензенты:
Н. Г. Айварова, кандидат психологических наук
С. А. Попова, кандидат исторических наук

Волдина Т. В. Программа летней профильной смены «Планета игр “Нумас юнт”».
Тюмень: ООО «ФОРМАТ-72», 2024. 120 с.

Программа летней профильной смены для детей 11–14 лет с использованием игр коренных малочисленных народов Югры разработана в помощь организаторам летнего отдыха детей. Участники смены познакомятся с напольными и интеллектуальными играми хантов и манси, примут участие в викторинах, квестах, игровых соревнованиях, мастер-классах. Данная программа будет развивать знания детей в области традиционной игровой культуры обских угров, способствовать налаживанию межличностных отношений, формированию лидерских качеств детей и подростков, а также построению дружеских толерантных отношений.

ISBN 978-5-6050614-6-5

© Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок, 2024
© Волдина Т. В., 2024
© Жеманская Н. А., иллюстрации, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

Паспорт программы	4
Пояснительная записка	5
Развитие игрового пространства в Югре	5
Классификация игр обско-угорских народов	9
Цель и задачи программы	10
Актуальность и новизна программы	11
Этапы реализации программы	12
Условия реализации программы	13
Нормативно-правовая база	13
Материально-технические условия	13
Кадровое обеспечение	14
Методическое обеспечение	15
Информационное сопровождение	15
Межведомственное взаимодействие	15
Содержание деятельности	16
Функции психолого-педагогического сопровождения	16
Принципы реализации программы	16
Направления деятельности	17
Механизм реализации программы	18
Легенда	18
Игровая модель	18
Словарь смены	20
Система поощрений	20
План-сетка мероприятий	24
Распорядок дня профильной смены	31
Ключевые мероприятия профильной смены	31
Деятельность кружков и творческих мастерских	32
Развлекательные мероприятия смены	35
Презентация команд	36
Тренировки	37
Система контроля и реализации программы	40
Ожидаемые результаты и критерии их оценки	40
Факторы риска	40
Мониторинг работы летней профильной смены	41
Список литературы	42
Приложения	45
<i>Приложение 1.</i> Сценарии открытия и закрытия смены	45
<i>Приложение 2.</i> Анкеты для входящей и итоговой диагностики	50
<i>Приложение 3.</i> Символика, атрибутика, реквизит смены	52
<i>Приложение 4.</i> «Путевой дневник исследователя Планеты игр “Нумас юнт”»	57
<i>Приложение 5.</i> Примеры девизов и кричалок для команд	65
<i>Приложение 6.</i> Материалы к тематическому блоку «Волшебные палочки <i>Ими Хилы</i> »	66
<i>Приложение 7.</i> Материалы к тематическому блоку «Игры-сказки <i>Мудрой Мощнэ</i> »	72
<i>Приложение 8.</i> Материалы к тематическому блоку «Сокровища из сундука старого <i>Меука</i> »	92
<i>Приложение 9.</i> Материалы для организации и проведение турниров и тренировок по напольным играм	100
<i>Приложение 10.</i> Материалы для проведения квеста «Путешествие по стойбищу»	108
<i>Приложение 11.</i> Материалы для проведения викторин	116

Паспорт Программы

Форма организации детского отдыха	Смена дневного пребывания, организуемая в период летних каникул при образовательном учреждении или учреждении культуры (использование программы возможно также при проведении выездных смен в стационарных детских лагерях (стойбищах) в адаптированном варианте с учётом специфики их деятельности).
Срок реализации программы	21 день
Участники программы (целевая группа)	Подростки в возрасте 11–14 лет (средний школьный возраст). Общее количество участников определяется возможностями площадки и количеством задействованного педагогического персонала.
Форма организации игровой деятельности	Групповая и индивидуальная. Предполагается, что участники смены разбиваются на группы по 10–15 человек, группы на подгруппы в среднем по 5 человек (например, 30 участников смены – это 3 группы, каждая из которых включает в себя 2 подгруппы, или 2 группы, состоящие из 3-х подгрупп).
Формы занятий по содержанию	Теоретические (культурно-досуговые мероприятия, беседы, мастер-классы), практические (практика игры, тренировки, турниры, квесты, викторины и др.). При реализации Программы используются различные образовательные технологии развивающего и игрового обучения.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Дети должны всегда иметь право на счастливое детство. Их время должно быть временем радости, временем мира, игр, учебы и роста»

Конвенция о правах ребенка

«Игра, быть может, самое лучшее воплощение идеи любви и свободы народной педагогики, ибо в игру никого не вовлечь насильно. Без увлечения, интереса и любви игра не ладится. Можно утверждать, что даже глубина народности, любой воспитательной системы определяется местом в ней игры».

А. Н. Рейнсон-Правдин

Программа летней профильной смены «Планета игр “Нумас юнт”» (далее – Программа) предполагает организацию оздоровительной, познавательной, творческой деятельности средствами игры. Она направлена на знакомство подростков с игровой культурой коренных народов Югры (хантов и манси) и их обучение.

Развитие игрового пространства в Югре

Активный отдых, заряжающий положительной энергией и прекрасным настроением, оздоровление и творческое развитие подростков – главная цель в организации их досуга в летний период, когда в непринужденной форме дети продолжают осваивать и познавать мир, закреплять знания. В настоящее время организованный летний отдых как сегмент образовательной деятельности достаточно вариативен и включает в себя пришкольные лагеря, лагеря с дневным пребыванием, профильные смены, стационарные лагеря и др. В Югре сложилась ещё одна уникальная форма детского летнего отдыха – детские этнические стойбища, где происходит погружение в традиции обских угров. Летняя занятость подрастающего поколения – это не только социальная защита, это ещё и пространство для творческого и физического развития, обогащения духовного мира и интеллекта, что создает условия для социализации детей и подростков с учетом реалий современной жизни.

Значение игры в становлении личности, как и в становлении человеческой культуры, ни у кого не вызывают сомнений. Традиционные состязания, забавы и развлечения развивают способности, полезные умения и навыки; имеют познавательное значение, расширяя кругозор юных участников, в простой и доступной форме помогают им обогащаться знаниями о культуре, языках, фольклоре этих народов, природе родного края.

Данное издание предназначено для проведения профильной 21–дневной смены для детей среднего школьного возраста (11–14 лет), организуемой в период летних каникул на детских площадках или в лагерях с дневным пребыванием на пришкольных участках. Программа создана на основе авторских методических разработок по игровой культуре коренных народов Югры. При желании её можно легко адаптировать для организации выездной смены в стационарных лагерях или детских этностойбищах в Ханты-Мансийском автономном округе, на сопредельных территориях и в других регионах России.

В основе любой профильной смены – создание оптимальных возможностей развития детей и подростков с учётом их актуальных запросов, позволяющих использовать многообразие форм и методов выбранного направления. Основная идея данной программы – предоставление возможностей для раскрытия творческих способностей подростков и создание условий для их самореализации в результате овладения широким арсеналом разнообразных этнических игр (напольных, интеллектуальных и др.) хантов и манси. Народные игры являются как раз тем

универсальным средством, которое снимает психическое напряжение, укрепляет физическое здоровье, обладает огромным развивающим потенциалом, хорошо дополняющим разноплановую деятельность, объединяющую различные направления оздоровления, образования, воспитания детей в условиях летнего отдыха. Они способствуют мотивации к здоровому образу жизни и продолжению знакомства с окружающим миром. Игры развивают интеллектуальные и волевые качества, формируют внутреннюю культуру и положительный опыт социального поведения, повышают компетенции и практические навыки, расширяют сферу познавательных интересов. Знакомство с народной игрой как никогда важно для современных детей, ограниченных в движении и склонных к пассивному времяпровождению за компьютерными развлечениями или просмотром телевизора. Игры, прошедшие через столетия и отшлифованные временем, способствуют целостному и гармоничному развитию формирующейся личности, служат основой её адаптации в обществе.

В деле сохранения и развития игровой культуры коренных народов Югры неразрывно связаны научные исследования и учебно-методические разработки, а также практическое применение этнических игр в современной жизни.

С 2018 г. в Обско-угорском институте прикладных исследований и разработок реализуется культурно-просветительский проект «Этноигротека обско-угорских народов», направленный на возрождение и популяризацию игровой культуры коренных жителей Югры. В рамках проекта ежегодно проводятся семинары-практикумы по играм хантов и манси, а также издаются учебно-методические пособия. Темы первых трёх семинаров были связаны с отдельными видами игр. Семинар «Этноигротека как одна из форм народной педагогики» (20 октября 2018 г.) был посвящён обско-угорским напольным играм. Второй – «Традиционные игры с косточками и другими роговидными материалами как часть культурного наследия народов России» (8–9 октября 2019 г.) охватил богатую систему игр, включающую в себя сюжетно-ролевые и состязательные игры. Третий «Традиционные обско-угорские игры для развития мыслительных способностей: головоломки, верёвочное плетение, шахматы...» (21–22 октября 2020 г.) представил интеллектуальные развлечения коренных народов Югры. Последующие семинары, проведённые в 2021, 2022 и 2023 гг., познакомили со словесными и пальчиковыми играми обских угров, а также игровыми технологиями, применяемыми в этнообразовании.

В 2021–2022 гг. эти наработки получили практическую реализацию в проектах Центра культурного наследия ханты им. В. Волдина: «Комплекс традиционных напольных и интеллектуальных игр хантов и манси *«Нумас юнт»* как часть культурного наследия Югры»¹ и «Развитие обско-угорских напольных и интеллектуальных игр *«Нумас юнт»*: актуализация культурного наследия Югры»². Проектная команда поставила перед собой задачу: обско-угорские напольные и интеллектуальные игры *«Нумас юнт»* должны стать брендом и частью современной культуры Ханты-Мансийского автономного округа.

Во многих населённых пунктах Ханты-Мансийского автономного округа – Югры созданы центры и площадки для развития обско-угорских напольных и интеллектуальных игр *«Нумас юнт»*, ведущие обучение детей и подростков. Команда проекта разработала и предложила формы состязаний, адаптированные к современным реалиям и способствующие сохранению игровой культуры обских угров. Апробация квеста с играми для детей дошкольного и младшего школьного возраста проходила в игровых центрах с мая по сентябрь 2022 г. А 8–9 октября 2022 г. в Ханты-Мансийске состоялись I Региональные соревнования *«Нумас юнт»* среди детей и молодёжи, а также представителей других возрастных групп. В них приняли участие девять команд, сформированных по результатам отборочных турниров, прошедших в разных населённых пунктах ХМАО-Югры.

Таким образом, в настоящее время в деле сохранения и популяризации напольных и интеллектуальных игр обских угров сформировался взаимодополняющий цикл из научных

¹ Проект осуществлён с использованием гранта Губернатора Ханты-Мансийского автономного округа – Югры.

² Проект поддержан Президентским фондом культурных инициатив.

исследований (книг, статей), методических разработок (семинаров-практикумов, вебинаров, видеороликов и пособий) и центров по развитию игр «Нумас юнт», созданных на базе учреждений образования и культуры, где ведётся непосредственная работа по популяризации этнической игровой культуры среди детей, молодёжи и других групп населения.

С целью оценки результативности социальной эффективности игровых практик был проведён опрос³ среди подростков, молодёжи и взрослых, активно вовлечённых в процесс развития обско-угорских напольных и интеллектуальных игр. Он показал готовность целевой аудитории к участию в этой деятельности. Наибольшим спросом у подростков пользуются напольные игры – 92,9%. Популярны среди них также интеллектуальные игры с палочками и дощечками (78,6%), головоломки (71,4%), верёвочные игры (64,3%). Менее известны трапезные игры (35,7%), а также игра-бильбоке «Тэс щир вой» (7,1%), наборов для которой пока недостаточно. Среди молодёжи в равной степени популярны, как напольные игры, так и головоломки – предпочтение им отдали 54,5% опрошенных, на втором месте – верёвочные игры (36,4%), и только 9,1% поклонников у других интеллектуальных игр и игры-бильбоке «Тэс щир вой». Наибольшим спросом в группе старше 35 лет пользуются напольные игры (85,7%) и головоломки (71,4%). Интерес представляют также верёвочные (42,9%) и трапезные (35,7%) игры, что отличает людей старшего возраста от предыдущих групп. Менее популярны у них интеллектуальные игры с палочками и дощечками (28,6%) и игра-бильбоке «Тэс щир вой» (21,4%).

Пользу игр подростки видят, прежде всего, в развитии физических способностей и положительных эмоциях, которые дарят им эти игры (по 92,9%), также высоко ценят в играх развитие мыслительных способностей – 85,7%. Не менее актуально для них знакомство с игровыми традициями как частью культурного наследия своих предков (71,4%). Чуть меньше половины ценят в играх ещё и коммуникативный аспект (42,9%). Представители молодёжи и старшей возрастной группы также выделяют для себя в играх развитие физических (90,9 и 92,9% – соответственно) и мыслительных (63,6 и 92,9% – с возрастом этот показатель значительно выше) способностей, а также их положительное влияние на эмоциональное состояние участников (72,7 и 78,6% соответственно). Более половины молодых людей рассматривают их как важную часть культурного наследия (54,5%), в старшей возрастной группе это отмечают уже две трети респондентов (78,6%). Роль игр в качестве средства гармонизации общения между людьми меньше всего выделяют в молодёжной среде (18,2%), наиболее высоким этот показатель является в старшей возрастной группе (50%), превышая молодёжный в 2,5 раза. Многие показатели по участию в мероприятиях проекта в группах близки.

Результаты статистики интернет-страницы проектов ЦКНХ им. В. Волдина свидетельствуют о востребованности игр среди представителей сферы образования и культуры. Этот процесс характеризуется увеличением количества и расширением географии участников; высоким спросом на мероприятия по данному направлению (семинары, мастер-классы и т. п.), его поддержкой среди структур, учреждений и ведомств на территории округа. Его результатами стали распространение знаний об обско-угорских играх и навыков игры; внедрение игровых практик в образовательный процесс; рост числа публикаций о проекте и откликов в соцсетях, СМИ и др.

Программа летней профильной смены «Планета игр “Нумас юнт”» разработана Т. В. Волдиной на основе собственных научно-методических разработок: трёх учебно-методических пособий, изданных в рамках проекта «Этноигротек» (ОУИПИИР) и серии методических пособий по играм «Нумас юнт» (ЦКНХ им. В. Волдина), а также с учетом практического опыта, полученного в ходе реализации руководимого ею проекта по развитию и актуализации обско-угорских интеллектуальных и напольных игр.

В программу вошли правила напольных игр, порядок организации и проведения турниров и соревнований, подготовленные В. К. Ледковым, а также его авторские произведения: песня-гимн

³ Волдина Т. В., Молданова Н. А. Результаты актуализации игровых практик обских угров в ходе реализации проекта «Нумас юнт» 2021–2022 гг. (по данным социологического опроса и мониторинга социальных сетей) // Вестник угроведения. 2022. Т. 12. № 4 (51). С. 785–797.

«Команда “*Нумас юнт*”», литературный перевод с хантыйского языка на русский язык стихотворения М. К. Вагатовой «Дядя Щука», а также сочиненные им специально для игровой смены девизы и кричалки для команд и вопросы викторин. В. С. Банк принял непосредственное участие в подготовке сценариев открытия и закрытия смены, разработке рейтинговой системы и вопросов-заданий для викторин. Квест «Путешествие по стойбищу» разработан Н. А. Молдановой. Е. С. Балиной представлен иллюстративный материал по сборке и разборке механической головоломки «Замок». Оформление атрибутики и реквизита для организации смены, обложки пособия, а также весь изобразительный ряд, связанный с играми, принадлежит члену Союза художников России Н. А. Жеманской. Всем им автор выражает глубокую признательность.

Отдельная благодарность автору идеи по созданию программы летней игровой смены, редактору данного методического пособия, доктору филологических наук Е. В. Косинцевой; редактору хантыйского текста – научному сотруднику отдела научно-инновационных технологий в образовании ОУИПИиР Л. А. Федоркив; рецензентам – этнопсихологу, кандидату психологических наук Н. Г. Айваровой и этнографу, кандидату исторических наук С. А. Поповой, обладающих бесценным опытом в организации летнего отдыха детей с опорой на культурное достояние финно-угорских народов.

Хантыйские слова в программе даются на основе усовершенствованной графики. Исключение составляют два брендированных названия «*Нумас юнт*» (современное правописание – *Нумас йунт*) и «*Кев юнт*» (*Кэв йунт*). Они вошли в игровое пространство Югры благодаря проектной деятельности ЦКНХ им. В. Волдина и известны широкому кругу в более понятном для русскоязычного населения написании.

Впервые программа летней профильной смены «Планета игр “*Нумас юнт*”» была представлена общественности 26 марта 2024 г. на очередном региональном научно-практическом семинаре-практикуме культурно-просветительского проекта «Этноигротека обско-угорских народов». Слушателями семинара стали более двухсот работников учреждений образования и культуры из 46 населенных пунктов Югры. Презентация программы сопровождалась мастер-классами и мини-турнирами по обско-угорским играм «*Нумас юнт*», которые провели участники проекта ЦКНХ им. В. Волдина – В. С. Банк, Е. С. Балина и В. К. Ледков. Активное участие в демонстрации игр и состязаний приняли воспитанники Детского этнического стойбища *Мянь Ускве*. Экспертом семинара выступила создатель и руководитель этого известного в Югре и далеко за его пределами центра детского отдыха с этническим уклоном, педагог и общественный деятель Л. П. Стаканова. В своём заключительном слове Любовь Павловна сказала: «Три слова, относящиеся к проекту: это масштабность, это глубина и это потребность. Эти же самые слова относятся и к семинару... Но особо я хотела бы отметить программу. Это просто подарок! Я говорю это как руководитель, который проводит уже много лет наши смены...». Слова ещё одного участника – этнографа, доктора исторических наук Н. А. Тучковой: «Игра изучается со всех сторон, научно и практически, – это очень ценно! ... Видно, что это как код культурной и этнической идентичности, здесь заложено развитие всевозможных способностей...».

Более пятидесяти слушателей семинара приняли участие в опросе, оставив положительный отклик на программу. О готовности использовать арсенал игр в своей педагогической и культурно-просветительской работе заявили 74,4 % опрошенных. О желании организовать летнюю игровую смену на основе предложенной программы высказались представители 14-ти учреждений образования и культуры, из них 4 – на базе действующих развивающих центров «*Нумас юнт*». Таким образом, первая апробация программы намечена на лето 2024 г.

Включение национальных игр в летний отдых детей и подростков при проведении профильных игровых смен в пришкольных лагерях и на детских площадках позволит использовать их эффективный оздоровительный и развивающий потенциал. Это станет следующим шагом в деле сохранения культурного наследия, открывающим новые перспективы для развития этнических игр ханты и манси в современной культуре Югры.

Классификация игр обско-угорских народов

Народная игровая культура является предметом этнопедагогике – междисциплинарной отрасли знания, имеющей большое прикладное значение и занимающейся сравнительным изучением традиционной народной педагогики, способов воспитания детей и самого мира детства, включая детские игры, фольклор и т.д. В свою очередь, этнопедагогика тесно связана с изучением других аспектов традиционно-бытовой культуры, а также с социологией воспитания и этнопсихологией. Народные игры и игрушки являются значимой частью традиций, вобравших в себя всю этнокультурную специфику, а также служат важнейшим средством социализации ребёнка, развития личности, выработки определённых качеств и способностей, полезных умений и навыков. Исходно они связаны с общей картиной устройства мира, укладом жизни. Тематика народных игрушек и содержание традиционных игр детей обских угров воспроизводят хозяйственные занятия взрослых, имитируют семейные и прочие социальные отношения, отражают традиционный быт.

Выдающийся голландский философ Й. Хейзинга считал, что игра воспитывает «человека общественного», способного добровольно и сознательно участвовать в жизни коллектива. Настоящая игра не связана с материальной пользой, но даёт радостное возбуждение, раскрывает человеческие способности, сплачивает группу.

Игры принято разделять по нескольким признакам:

- игры с правилами и без правил;
- игры подвижные и спокойные;
- игры интеллектуальные и сюжетно-ролевые (или имитационные), служившие репетицией трудовой деятельности.

Крупнейший исследователь игр коренных народов Севера В. И. Прокопенко классифицирует игровые средства воспитания обских угров по трём группам:

- игры;
- самобытные физические упражнения;
- прикладные состязания.

Опираясь на исследования предшественников, автор данной программы разделяет их на две основные категории:

- подвижные игры, основная часть которых относится к активным состязательным развлечениям;
- спокойные, интеллектуальные игры, в рамках которых можно рассматривать отдельно такие виды, как игры во время трапезы, напольные игры и др.

Подвижные игры. Обско-угорские детские игры, как и игры у других народов, тесно связаны с фольклорными жанрами: потешками, считалками, которые создают необходимое настроение, дисциплинируют игроков и т. п. Дети охотно играют в прятки, догонялки, зимой роют в снегу ходы, катаются с горы (усложнённый вариант – с предметом в руках), летом на песке играют в медведя и ягодников. В оленеводческой среде популярны игры в оленей, как в помещении, так и на улице. В фольклоре упоминаются состязания и военные игры богатырей. Они мерялись силой, соревновались в стрельбе, в прыжках через натянутые ремни, в борьбе, в беге на лыжах и подволоках, в метании каменных глыб, забивании в землю и вытаскивании жердей и т.п. Эти описания напоминают основные формы состязательных игр и в обычной жизни.

Среди игр, развивающих детей физически, можно назвать:

- метание аркана на сброшенные оленьи рога, кусты и сучья, напоминающие рога;
- прыжки через нарты и другие препятствия;
- прыжки в высоту, в том числе с использованием шеста;
- метания в цель и на дальность камней, шишек, палок;
- метание колец на колышки;
- поднятие и метание тяжестей;
- стрельба из лука (на дальность, меткость, в высоту) и ружья;

- перетягивание палки или верёвки;
- соревнование в беге;
- скоростная езда на обласах и других видах лодок;
- состязание в силе – переломить длинную кость передней ноги оленя (бедренная кость лебедя и т.п.) через своё колено и т. п.

Спокойные, интеллектуальные игры. Как известно, развитие мышления ребёнка происходит в разных направлениях, с учётом этого данная категория обско-угорских игр разделена на следующие группы:

- игры, развивающие мелкую моторику рук (игры с камешками, палочками, бабками, утиными носиками и т. д.);
- игры, развивающие наглядно-образное мышление (игры с выкладыванием силуэтов животных и птиц; игра «*Сорт ух*» ('Голова щуки')); игра «*Ойнас*» ('Эхо') и др.);
- состязания, тренирующие абстрактно-логическое мышление (состязательные игры с раскладами силуэтов из палочек; игра «*Вөн хот*» ('Большой дом') или «*Алли*» ('Зарубка'); игра-фокус «*Пиллы щол*» ('Непарная палочка'), игры с применением игральных кубиков «*Питы вус*» ('Чёрная дыра') и др.);
- игры, развивающие пространственное мышление с ориентацией на существенные признаки явлений и предметов (игра «*Төс щир вой*» и др.);
- забавы, развивающие творческое мышление (развлечения, связанные с верёвочным плетением: игра «*Савне кур*» ('Сорочья лапка'), игра «*Лысгалты*» ('Петляние'); трапезная игра «*Сорт ух*» ('Голова щуки'));
- разгадывание и решение задач, тренирующих быструю реакцию, внимательность, сообразительность и смекалку (игры, связанные с узлами; все виды головоломок: «*Вэт лов тын йух*» ('Палочка стоимостью пять лошадей'), «*Уцмарэу вухсар*» ('Хитрая лиса'), «*Туман*» ('Замок') и др.; трапезная игра «*Вуйа на нэмэ*» ('Бери и помни'));
- состязания, направленные на развитие прогностических способностей и стратегического мышления (народные «шахматы» «*Тонис*», «*Тебко*» и др.).

Игровая культура обско-угорских народов чрезвычайно богата и многообразна. Традиционные игры и игрушки служили материалом для исследований и существовали лишь в описаниях. Культура «играния» была практически утрачена, но в последнее время проведена целенаправленная работа по восстановлению народных игр и игрушек обских угров, определению их места в изменившейся социокультурной ситуации.

Цель и задачи программы

Программа создана для организации и проведения профильной смены пришкольных летних лагерей и детских площадок с обязательным набором мероприятий игровой направленности и использованием комплекса методических материалов по играм обских угров.

Цель: создание благоприятных условий для организованного отдыха учащихся в летний период; укрепления физического, психического и эмоционального здоровья детей; этнокультурного, духовно-нравственного и интеллектуального развития личности ребенка средствами игровой культуры коренных народов Югры.

Задачи:

образовательные:

- познакомить участников смены с напольными и интеллектуальными играми хантов и манси;
- способствовать получению новых знаний детьми и подростками по этнической игровой культуре, отраженным в ней традициям коренных народов Югры;
- мотивировать детей и подростков к развитию игровых навыков, участию в турнирах и соревнованиях по напольным играм и др.

развивающие:

- укреплять внимание, память, логику и мышление, зрительно-моторную координацию во время игр;
- развивать творческие способности участников смены, используя игровые технологии;
- способствовать формированию здорового образа жизни, укреплению здоровья детей и подростков.

воспитательные:

- привить любовь к малой родине, родной культуре;
- воспитывать познавательную активность и настойчивость в достижении результатов;
- воспитывать инициативность, самостоятельность, творческие, организаторские способности.

Актуальность и новизна программы

Программа смены «Планета игр “Нумас юнт”» является первой и единственной на данный момент профильной программой, направленной на использование широкого перечня обско-угорских напольных и интеллектуальных игр, и основана на комплексном подходе к отбору содержания программы и вариативности планирования в зависимости от количества участников, местных условий и этнокультурных особенностей населенного пункта. Впервые игровая культура обско-угорских народов становится главным предметом организованного летнего отдыха детей, где в качестве развивающих и воспитательных средств программы летней профильной смены взяты напольные и интеллектуальные этнические игры хантов и манси.

Игра – это поставщик инноваций, в то же время в играх выражается тенденция к сохранению связи времён и преемственности поколений, т. к. многие из них существуют веками. Игра – это важнейший механизм приобщения к общечеловеческой культуре, соприкосновения с прошлым, с наследием. Игровая деятельность во всех её формах способствует всестороннему развитию личности ребёнка, направлена на совершенствование его интеллектуального, духовного и физического развития, изучение родной культуры, нацелена на приобретение навыков самостоятельной деятельности. Она расширяет смысловое пространство, благодаря ей мир обретает новые краски, высвечивается новыми гранями.

В современном мире особо актуальными становятся технологии, направленные на физическое, духовное развитие и эмоциональное взаимодействие детей друг с другом в реальном времени. Игры и игровые технологии являются как раз тем универсальным средством, которое снимает психическое напряжение, развивает коммуникативные навыки, укрепляет физическое здоровье. Они обладают огромным развивающим потенциалом, а использование народных игр, которые прошли через века, подтверждая свою воспитательную и развивающую эффективность, расширяет диапазон функций – дополняет знания детей о традиционной культуре и собственной этнической идентичности, что особо актуально для подростков. Данная программа призвана оказать методическую помощь организаторам летнего отдыха для детей данной возрастной группы.

Приобщение воспитанников к культурному наследию Югры через знакомство с богатством этнической игровой культуры, а также создание в подростковой среде особой атмосферы, направленной на сотрудничество и сотворчество посредством активного освоения различных видов народных игр с участием в ключевых состязательных мероприятиях смены предлагается впервые. В то же время, сама игра выступает как испытанный временем способ социальной регуляции и преодоления конфликтов, как школа сотрудничества и коммуникативного опыта, а также как тренинг по освоению социорольевых сценариев, с которыми детям предстоит встретиться в будущем. В процессе обучения играм идёт работа по раскрытию лучших сторон и качеств воспитанников через личную и командную работу. Подросткам предоставляется возможность проявить положительные качества, самостоятельность, ощутить дух коллективизма, взаимопомощи, социальной ответственности; осознать себя личностью,

повысить самооценку, сформировать устойчивый интерес к народным играм, а через них к родным языкам и культуре коренных народов Югры. В процессе занятий (тренировок) по настольным играм обских угров происходит формирование коллектива; группа лидеров, показавших лучшие результаты в отборочном турнире, в дальнейшем может стать командой, представляющей свой населенный пункт на региональных соревнованиях «Нумас юнт» в столице Югры. Отработка практических навыков в этом направлении идёт через самодисциплину, четкое выполнение норм и правил спортивной этики, уважение соперника, выработку ответственности.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена учётом возрастных и индивидуальных особенностей подростков – участников смены, доступностью игровых практик. Программа строится на комплексном подходе к воспитанию участников смены. Игра обладает практически неисчерпаемым воспитательным потенциалом, что связано со свободным самостоятельным выбором детьми этого вида деятельности, с ее меньшей формализацией, с преобладанием в ней привлекательных для ребят занятий, с межвозрастным характером общения в группах. Сама суть игрового метода предусматривает синтез физического, нравственного, интеллектуального, эстетического воспитания детей.

Этапы реализации программы

I. Подготовительный (до начала смены):

- разработка программы деятельности пришкольного летнего лагеря по реализации профильной смены;
- подготовка методического материала для работников летнего лагеря;
- отбор кадров для работы в пришкольном летнем лагере;
- составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т. д.);
- изучение программы, при необходимости внесение в неё корректировок в соответствии с условиями конкретного пришкольного летнего лагеря, в случае использования её для проведения выездной смены – адаптация её к деятельности стационарного лагеря;
- определение круга задач – организационных, методических, воспитательных;
- подготовка игрового инвентаря, оборудования;
- знакомство с рекомендуемыми методическими пособиями по народным играм коренных народов Югры.

II. Организационный (1-й день работы смены):

- работа по организации деятельности смены (определение и принятие свода правил поведения в лагере, инструктаж по технике безопасности и т. д.);
- формирование групп и подгрупп;
- организация самоуправления;
- психолого-социологическое обследование (собеседование с детьми, анкетирование детей);
- диагностика выявления интересов и потребностей подростков.

III. Основной (со 2-го по 20-й дни смены):

- теоретические и практические занятия по направлениям смены;
- спортивно-оздоровительные, интеллектуально-познавательные, досуговые мероприятия.

IV. Заключительный (21-й день смены):

- итоговая диагностика;
- торжественное закрытие смены и награждение детей.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Нормативно-правовая база

- Конвенция ООН о правах ребёнка.
- Конституция РФ.
- Закон РФ «Об образовании».
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы: СанПиН 2.4.4.3155-13. «Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул».
- Санитарные правила о прохождении медицинского осмотра.
- Приказы Департамента образования и науки ХМАО-Югры.
- Положение о лагере дневного пребывания.
- Правила внутреннего распорядка лагеря дневного пребывания.
- Правила по технике безопасности, пожарной безопасности.
- Рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению несчастных случаев с детьми в школьном лагере.
- Должностные инструкции работников.

Материально-технические условия

- комнаты для организации досуга, проведения мероприятий смены
- экран и мультимедиапроектор
- музыкальный центр
- оргтехника, фото и видео аппаратура
- аптечка для оказания доврачебной помощи
- стенд для информирования участников смены, отражения рейтингов и т.д.
- интернет и зона *Wi-Fi*
- канцелярские принадлежности

Необходимо также заранее подготовить игровой инвентарь – минимум 3 комплекта (1 комплект на 1 команду).

Один комплект включает в себя:

- Набор игральных палочек – 3 шт.
- Набор игральных камешков – 3 шт.
- Набор для игры «Тес цир вой» – 3 шт.
- Набор для игры «Большой дом» («Алли») – 3 шт.
- Головоломка «Хитрый лис» – 5 шт.
- Головоломка «Палочка стоимостью пять лошадей» – 5 шт.
- Кубик-головоломка «Туман» («Замок») из шести палочек – 3 шт.
- Кубик-головоломка «Туман» («Замок») из шести палочек – 3 шт.
- Головоломка «Палочка пуговичной петли» – 3 шт.
- Наборы для игры в шахматы «Топис» (или набор для игры в обычные шашки) – 3 шт.
- Набор для игры «Темко» – 3 шт.
- Коллекция косточек головы щуки – 1 шт.
- Игральный кубик «Питы вус» – 3 шт.
- Веревка длиной 1 м – 3 шт.

Также необходимо подготовить реквизит для проведения смены:

- книжка «Путевой дневник исследователя Планеты игр “Нумас юнт”» для получения отметок о прохождении игровых занятий, знакомства с различными видами игр и получения баллов;

- кулоны с эмблемой «Хранители Планеты игр “Нумас юнт”» – для воспитателей и вожатых;
- бэйджи с эмблемой члена команды 3-х видов: для участников команды «Орла», для участников команды «Лебедя», для участников команды «Журавля» (они могут быть оформлены и в виде значков или кулонов);
- бэйджи с эмблемой капитана команды 3-х видов;
- картонные жетоны со стилизованным обско-угорским орнаментом «Солнце» для индивидуального зачёта (их получают участники);
- картонные жетоны со стилизованным обско-угорским орнаментом «Двухголовая птица» для коллективного зачёта (их получают команды);
- медаль «Мастер игр “Нумас юнт”» для участников команды-победительницы;
- эмблема «Магистр игр “Нумас юнт”» для участников, набравших значительное количество баллов в индивидуальном зачёте (решение о количестве награждаемых принимают организаторы смены);
- сертификат «Знарок игр “Нумас юнт”» на каждого участника смены.

А также необходимо заранее создать:

- чат смены в одном из мессенджеров для своевременного информирования о текущих вопросах участников смены и их родителей;
- страничку смены на сайте организации, на базе которой проводится смена, для размещения постов о проведении смены, фото и видео мероприятий и т. п..

Вся система опознавательных, командных, поощрительных и других знаковых атрибутов (образцы знаков-бейджей, кулонов, путевого дневника, жетонов, поощрительных знаков и сертификата, а также QR-коды для скачивания) смены представлены в *Приложении 3*.

Гимном смены является песня Валерия Ледкова «Команда “Нумас юнт”» (её текст и QR-код размещен на последней странице «Путевого дневника исследователя Планеты игр “Нумас юнт”», *Приложение 4*). Им же сочинены тексты девизов и кричалок для команд (*Приложение 5*).

Важно также предусмотреть призовой фонд для творческих и развлекательных мероприятий, для вручения лидерам, набравшим наибольшее количество баллов в коллективном и индивидуальном рейтингах.

Кадровое обеспечение

Подбор и расстановка кадров осуществляется администрацией школы. Перед началом работы летней смены в лагере проводится установочный семинар для всех участников программы (кроме детей). На каждой группе (отряде, команде) работают по 1 воспитателю. Все остальные участники воспитательного процесса проводят работу по плану. Педагоги несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение учебно-воспитательного плана, проведение мероприятий.

Примерный кадровый состав в летнем пришкольном лагере:

- руководитель лагеря;
- заместитель руководителя лагеря;
- 3 воспитателя (вожатых);
- спортивный инструктор;
- медицинский работник;
- повар;
- кухонный рабочий;
- обслуживающий персонал (уборщица).

Методическое обеспечение

К общим стандартным видам методического обеспечения относятся:

- наличие программы лагеря, планов работы отрядов, плана-сетки;
- проведение установочного семинара для всех работающих в течение лагерной смены;
- методические разработки в соответствии с планом работы;
- разработка системы отслеживания результатов и подведения итогов.

Методические пособия по игровой культуре, сборники по фольклору и этнографии коренных народов Югры, частично – литературные источники указаны в конце программы (см. *Список литературы*).

Информационное сопровождение

- фиксация фото- и видеоматериалов, написание кратких постов;
- ведение страницы смены на сайте организации, на базе которой организован летний лагерь;
- ведение чата в одном из мессенджеров с публикацией объявлений и другой информации для участников смены и их родителей;
- ведение индивидуального и командного рейтинга на отдельном стенде смены.

К этой деятельности рекомендуется подключать ребят посредством участия в творческой мастерской юных корреспондентов.

Межведомственное взаимодействие

Структура межведомственного взаимодействия определяется планом-сеткой программы и учитывает особенности территории, на которой располагается лагерь для летнего отдыха детей.

Структура	Направление работы	Форма взаимодействия
Этнографический музей	Патриотическое, духовно-нравственное	Экскурсия в музей
Библиотека	Патриотическое, духовно-нравственное, художественно-творческое	Встреча с писателем, подбор книг по теме
Служба по охране природных ресурсов	Патриотическое, социально-личностное	Беседа с инспектором по охране природных ресурсов
МЧС	Духовно-нравственное, социально-личностное	Беседа с инспектором по профилактике пожарной безопасности
ГИБДД	Духовно-нравственное, социально-личностное	Профилактическое занятие с инспектором по соблюдению ПДД
Союз мастеров	Художественно-творческое, социально-личностное	Мастер-класс от мастера
Совет старейшин	Патриотическое, духовно-нравственное, художественно-творческое, социально-личностное	Разговоры о важном, мастер-классы
ЦКНХ им. В. Волдина	Спортивно-оздоровительное	Совместная тренировка по играм «Нумас юнт»

СОДЕРЖАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Программа строится на игровой деятельности, в рамках которой осуществляется организация досуга и оздоровление воспитанников. Поставленные задачи программы могут быть реализованы в полном объёме через комплексный подход, объединяющий содержательные блоки: базовый и тематический. Базовый блок реализуется на протяжении всей смены и предусматривает решение традиционных задач организации отдыха и оздоровления по направлениям, отвечающим современным требованиям и условиям образования.

Функции психолого-педагогического сопровождения

Программа выполняет следующие функции психолого-педагогического сопровождения детей в условиях летней игровой смены:

- **воспитательная** – формирование положительных качеств личности, позволяющих детям комфортно чувствовать себя в окружении своих сверстников, в обществе;

- **компенсаторная** – развитие у ребёнка стремления к достижению лучших результатов, восполняющего имеющиеся недостатки усилением в том виде деятельности, который он любит и в котором он может добиться успеха, реализовать свои возможности, способности в самоутверждении;

- **стимулирующая** – активизация положительной социально-полезной, предметно-практической деятельности через выстраивание системы поощрений, развитие эмоционально-положительных реакций у подростков

- **корректирующая** – исправление отрицательных качеств личности посредством применения разнообразных методов и методик, направленных на корректировку мотивационно-ценностных ориентаций и установок в общении и поведении; опосредованная коррекция взаимоотношений в коллективе;

- **социально-коммуникативная** – формирование навыков общения в коллективе, умений выстраивать взаимоотношения со сверстниками и взрослыми, включая социальное взаимодействие в системе «участник – участник», «участник – группа участников», создание ситуации сотрудничества, проявление у подростков активной жизненной позиции;

- **развивающая** – создание условий для развития способностей, полезных умений и навыков, их активизации посредством интеллектуально-развивающих мероприятий, а также делегирование полномочий и ответственности при их проведении;

- **обучающая** – приобретение новых знаний;

- **развлекательная** – создание благоприятной атмосферы посредством введения интерактивных форм деятельности;

- **оздоровительная** – полноценный отдых и укрепление здоровья через игры, состязания и другие виды деятельности, проведение мероприятий на свежем воздухе; приобщение детей к здоровому образу жизни.

Принципы реализации программы

- **принцип индивидуализированного подхода**, учитывающий особенности, интересы и потребности каждого конкретного ребенка; обязательный учёт половых возрастных и индивидуальных особенностей детей;

- **принцип свободы самовыражения**, который предполагает, что окончательный выбор способов и видов деятельности должен оставаться за личностью; добровольность включения в

игровую и иную деятельность; признание личности человека растущего и развивающегося высшей социальной ценностью;

- *принцип креативности, творческого начала в воспитании*, способствующий созданию условий для активной самореализации детей в коллективной творческой деятельности; создание ситуации успеха, поощрение достигнутого;

- *принцип культуросообразности*, предполагающий, что процесс социального развития и воспитания личности должен основываться на общечеловеческих ценностях и нормах культуры, а также этнической составляющей, представляющей культуру коренных народов Югры – достояние Ханты-Мансийского автономного округа;

- *принцип развития*, направленный на постоянное совершенствование системы воспитания, её технологий, форм и методов; осознание детьми целей и перспектив деятельности;

- *принцип контроля и проверки исполнения*, предполагающий регуляцию и, при необходимости, своевременную коррекцию осуществляемой деятельности.

Направления деятельности

В течение профильной смены планируется работа по следующим направлениям:

- *культурно-досуговое*: участие в развлекательных мероприятиях смены;
- *патриотическое*: важнейших направлений программы, включающее мероприятия, воспитывающие любовь к Родине, гордость за страну и народ, толерантное отношение к другим народам и их культуре, дополняющее знания участников летней смены о природе края, истории и культуре своего родного народа;
- *спортивно-оздоровительное*: физическая подготовка, пропаганда здорового образа жизни, организация состязательных мероприятий в течение смены (основной упор – на проведении турниров по настольным играм с палочками и камешками);
- *духовно-нравственное*: отражает нравственное воспитание детей, способствует развитию у них чувства ответственности, надежности, честности, порядочности, заботливости и уважения по отношению к себе, к другим людям и к порученному делу, учит поступать по совести и справедливости;
- *художественно-творческое*: участие в творческих мероприятиях, развивающих эстетический вкус и чувство прекрасного, посредством включения элементов народных сказок и других фольклорных жанров, прикладного творчества, орнаментального искусства и других народных традиций, а также музыки и танцев;
- *социально-личностное*: раскрытие и развитие личностного потенциала участников смены, включение их в совместную социально значимую деятельность.

МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Легенда

На время смены пришкольный лагерь (детская площадка) становится *Планетой игр «Нумас юнт»*. Вся деятельность её участников направлена на знакомство с игровой культурой коренных народов Югры, а через неё с их традициями, мифологией, фольклором. Основной акцент делается на изучение напольных и интеллектуальных игр хантов и манси.

Прибывших на Планету игр *исследователей* (ребят – участников смены) встречают *хранители игр* (в этой роли выступают воспитатели и вожатые), которые знакомят ребят с игровым пространством лагеря, программой смены и другими организационными вопросами. В первый день все участники с помощью жеребьёвки (возможен и другой способ разбивки) делятся на 3 группы: *команду «Орла», команду «Лебедя» и команду «Журавля»*; а каждая команда – на подгруппы. Важно равномерно распределить представителей разных возрастов.

В каждой группе определяется лидер – *капитан команды*. Организация детского самоуправления является важным условием развития инициативы и лидерских способностей. Основу детского самоуправления составляет *Совет*, в который входят капитаны и руководители подгрупп. Совет созывается ежедневно (утром или в послеобеденное время) для решения вопросов, связанных с реализацией игровой модели смены, организацией мероприятий. Сбор Совета проводит *Главный Хранитель игр* (организатор смены).

Игровая модель

Программа построена по принципу накопления знаний и опыта участниками смены в изучении обско-угорских забав и развлечений, направленных на развитие когнитивных способностей. В качестве виртуальных помощников организаторам смены выступают известные герои обско-угорских сказок.

Ими Хи́лы (в мансийском варианте – *Эква Пыгрысья*) – смышлённый мальчишка, имя которого переводится как ‘Бабушкин Внук’ или ‘Тётушкин племянник’, так как по сказкам он живёт вдвоём со своей бабушкой. Его приключения, как правило, начинаются с озорства, когда увлекшись игрой, он забывает наказания и предостережения своей мудрой наставницы. Проявляя смелость и находчивость, *Ими Хи́лы* дурачит *Кирнюләп ими* (отрицательный персонаж обско-угорского фольклора, схожий в русских народных сказках с Бабой-Ягой), лесных великанов-*меуков*. Проходя испытания, *Ими Хи́лы* обретает мудрость, помогает людям.

Мо́цнэ (имя героини звучит одинаково как на хантыйском, так и на мансийском языках, но встречаются разные его написания: *Мосънэ, Моньцнэ, Моньсьнэ, Мо́цнэ*) – добрая сказочница, которая сама является героиней фольклорных произведений. В сказках она нередко предстаёт молодой и красивой девушкой, отправляющейся в путь на поиски счастья, а также встречает свою соперницу *Порнэ*, которую побеждает мудростью, талантами и трудолюбием.

Меу́к (в мансийском варианте – *Меу́квэ*) – лесной великан, обладающий огромной силой, с помощью которой может вырывать с корнями деревья. В сказках *Меу́ки* обычно предстают глуповатыми, и в состязаниях со смышлённым мальчиком *Ими Хи́лы* всегда проигрывают. Но старый *Меу́к*, накопивший мудрость и жизненный опыт, иногда может одарить героя и даже помочь ему в трудной ситуации.

Вся смена разделена на три тематических блока:

- «*Волшебные палочки Ими Хи́лы*»⁴;
- «*Игры-сказки мудрой Мо́цнэ*»;
- «*Сокровища из сундука старого Меу́ка*»⁵.

⁴ На территории, где проживают манси, можно заменить имена героев хантыйских сказок на мансийский эквивалент. Например, название данного тематического блока в этом случае будет звучать: «*Волшебные палочки Эква Пыгрысья*». Соответственно, потребуется замена имен сопровождающих героев и названий игр повсеместно, в течение отработки всей программы смены.

⁵ Вариант с мансийским названием сказочного персонажа: «*Сокровища из сундука старого Меу́квэ*».

Каждый блок включает в себя тематические мероприятия (мастер-классы, практические занятия, мини-турниры) и игровую практику, после прохождения которых проводятся испытания – ключевые мероприятия смены (турниры, квесты, викторины).

В качестве обязательного элемента регулярно в течение всей смены (одновременно с мероприятиями тематических блоков) запланированы ежедневные тренировки по настольным играм в палочки и камешки (за исключением дней проведения квестов и турниров). В конце смены в результате отборочного турнира по настольным играм становятся известны победители, которые в составе команды юниоров смогут представлять свой населенный пункт на региональном соревновании «*Нумас юнт*» в столице Югры. Возможно включение в эту команду запасных игроков из участников смены, также показавших высокие результаты.

Тематический блок «*Волшебные палочки Ими Хи́лы*» состоит из серии игр с использованием палочек, дощечек или специальных конструкций («*Вон хот*» или «*Алли*», «Палочный дом»). В него входят настольные игры с палочками, в том числе с использованием игрового кубика «*Питы вус*». Продолжительность тематического блока – 7 дней. В завершающий день данного блока («*Равняемся на Ими Хи́лы*») проводится первое ключевое мероприятие – турнир по настольной игре в палочки «*Щол*»⁶. На завершающем этапе турнир по настольной игре в палочки станет частью итогового отборочного турнира смены.

В пятидневный **тематический блок «*Игры-сказки мудрой Моцнэ*»** вошли игры, содержащие в себе мифологическую составляющую или вобравшие в себя сюжеты народных сказок, а также образы традиционных предметов культуры («*Тес щир вой*», «Голова щуки», веревочные игры). В него также включена настольная игра в камешки, которая, как предполагают исследователи, в древности представляла собой один из способов гадания. В конце прохождения данного блока запланированы два ключевых события – викторина и турнир по настольной игре в камешки (он также будет входить в итоговый отборочный турнир). Оба мероприятия проводятся в один день под названием «*Моцнэ дарит удачу*».

Третий **тематический блок «*Сокровища из сундука старого Меука*»**, как и первый, проводится в течение семи дней. Он состоит из знакомства с различными видами обско-угорских головоломок: деревянными конструкциями в виде кубиков, которые по преданию когда-то служили для закрывания построек (в версии данной игровой смены – это замок от таинственного сундука сказочного героя); узелковыми головоломками с передвижением деталей («Палочка, стоимостью пять лошадей», «Хитрый лис»), веревочными забавами, а также с ненецкими и обско-угорскими «шахматами» («*Тebко*»⁷, «Охотники и зайцы»). Ключевые мероприятия проводятся в течение трёх дней: в 18-й, 19-й и 20-й дни смены. Если первый из них (18-й день смены) – это викторина, посвященная обско-угорским головоломкам, то два других являются итоговыми для всей смены. Так, в 19-й день смены («В поисках древнего клада») запланирован квест «Путешествие по стойбищу»⁸; он апробирован на многих детских площадках на территории Югры в 2022 г. и строится на знаниях, полученных во время смены. В 20-й день смены («*Обыграй мудрого Меука*») проводится отборочный турнир по настольным играм с палочками

⁶ Спортивные правила для настольных игр в палочки разработаны В. К. Ледковым. Технология проведения турнира по настольной игре в палочки опубликована: Волдина Т. В., Ледков В. К., Молданова Н. А. Методические рекомендации по организации игр обских угров для работы с детьми и молодёжью. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. С. 17-23; Игровые практики и технологии в культурно-образовательном пространстве коренных народов Югры. Тюмень: ФОРМАТ-72, 2023. С. 158-173.

⁷ Головоломка «Тebко» родом из Ненецкого автономного округа, известная также как «Ненецкие шахматы», была представлена Л.И. Ледковой (г. Нарьян-Мар) на одном из семинаров «Этноигротeки». В настоящее время она пользуется большой популярностью и в Югре. По этой причине она включена в программу летней игровой смены.

⁸ Квест разработан Н.А. Молдановой, технология его проведения опубликована: Волдина Т.В., Ледков В.К., Молданова Н.А. Методические рекомендации по организации игр обских угров для работы с детьми и молодёжью. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. С. 11-17; а также в пособии: Игровые практики и технологии в культурно-образовательном пространстве коренных народов Югры. Тюмень: ФОРМАТ-72, 2023. С. 75-104.

и камешками в его спортивной версии – по правилам⁹, адаптированным для современных состязаний. С помощью квеста проверяется усвоение материала по всем пройденным темам, а отборочный турнир завершает процесс тренировочных занятий смены.

Словарь смены

викторина – это игровая технология, заключающаяся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания; она имеет правила, определяющие очерёдность хода, типы и сложность вопроса, порядок определения победителей, вознаграждение за правильный ответ;

игра, игровая культурная практика – это основанный на текущих и перспективных интересах детей и привычный для него вид самостоятельной игровой деятельности, поведения и душевного самочувствия в ней, а также складывающегося в процессе этой деятельности уникального индивидуального жизненного опыта, как природосообразный способ «вхождения» ребёнка в жизнь, как регулятор всех его жизненных позиций, эмоциональных переживаний;

квест – сюжетная игра, предусматривающая достижение заданной цели за конечное число игровых этапов по установленным правилам через реализацию определённого сюжета:

мастер-класс – это форма обучения, при которой происходит передача практического опыта от преподавателя к ученикам как оптимальный способ, направленный на приобретение и закрепление практических знаний и умений по отдельным игровым направлениям;

мероприятие – совокупность действий, нацеленных на выполнение единой задачи;

практическое занятие – это форма обучения, ограниченная временными рамками, проводимая под руководством педагогов, направленная на углубление знаний и овладение определёнными методами самостоятельной работы; в процессе таких занятий вырабатываются практические умения;

профильная смена – это форма образовательной и оздоровительной деятельности с социально активными детьми или определёнными категориями детей, проводимая в период каникул в соответствии с их интересами и увлечениями (профилем) и уровнем подготовки;

тренировка – осмысленная физическая деятельность, направленная на развитие силы, выносливости, ловкости, техничности, скорости и других физических и психологических навыков; связанная с многократным повторением обучаемыми приемов и действий с целью приобретения, закрепления и совершенствования навыков;

турнир – спортивное соревнование по круговой системе, когда все участники имеют между собой по одной (иногда более) встреч.

Система поощрений

Важное место в программе игровой смены занимает система личностного роста каждого участника и рейтинг групп.

Принимая участие в мероприятиях смены, ребята знакомятся с народными играми, овладевают навыками игры, повышают уровень своих знаний и умений по каждому из направлений. Команды и отдельные участники зарабатывают баллы за активное участие в мероприятиях, высокие результаты в игровой практике и другие достижения – элементы рейтинговой системы. Максимальная включённость и активность в каждом отдельно взятом мероприятии существенно увеличивает шансы групп на победу в командном зачёте по итогам смены.

⁹ Спортивные правила для настольных игр в камешки, а также технология проведения турнира разработаны В. К. Ледковым. Они опубликованы: Волдина Т. В., Ледков В. К., Молданова Н. А. Методические рекомендации по организации игр обских угров для работы с детьми и молодёжью. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. С. 17-23; Игровые практики и технологии в культурно-образовательном пространстве коренных народов Югры. Тюмень: ФОРМАТ-72, 2023. С. 159-173.

Система личностного роста включает заполнение «Путевого дневника исследователя Планеты игр «*Нумас юнт*»» (Приложение 4), где ставятся отметки о прохождении игровых занятий и заработанных баллах в соответствии с установленной для них рейтинговой системой. Наибольшее количество баллов даётся во время ключевых мероприятий (на усмотрение организаторов): это результаты за победу и участие в турнирах, квестах, викторинах и проч. За участие в творческих и развлекательных мероприятиях баллы не предусмотрены, здесь предлагается поощрять участников в виде небольших памятных призов и грамот.

Баллы за участие в играх оформляются наглядно в виде картонных жетонов с обско-угорским орнаментом: жетон с изображением «Солнца» может получить каждый отдельный участник за личные достижения в индивидуальном зачёте; а с изображением орнамента мифической «Двухголовой птицы» – зарабатывают команды.

Данные о личном и групповом рейтинге вместе с другими важными материалами смены можно размещать в информационном уголке игровой смены, а также в качестве текущей информации на имеющихся информационных ресурсах (странице сайта, чате). Все заработанные в ходе прохождения игр баллы (жетоны «Солнца» и «Двухголовой птицы») потребуются для подведения индивидуального и общего командного зачёта по итогам смены.

В конце смены группе-победителю общего командного зачёта (лидеру по сумме всех заработанных за смену баллов) вручаются медали «**Мастер игр «Нумас юнт»**», а несколько участников, добившихся высоких результатов в индивидуальном зачёте, получают звание «**Магистр игр «Нумас юнт»**» с вручением специальной эмблемы, прикрепляющейся к одежде с помощью булавки или другого приспособления. Каждый участник смены получает специальный сертификат и становится «**Знатком игр «Нумас юнт»**». Таким образом, у самых активных и способных участников может оказаться и медаль, и эмблема, и сертификат.

Начисление баллов за игровую практику и участие в мини-турнирах

Представленная система баллов носит рекомендательный характер и может быть дополнена или откорректирована в ходе апробации программы.

Рейтинг, в баллах			
Название игры	Индивидуальный	Командный	Примечание
Тематический блок «<i>Волшебные палочки Ими Хилы</i>»			
Игра на развитие памяти с выкладыванием силуэтов птиц «Лебедь», «Журавль», «Орёл»	без ошибок – 5; 1-3 ошибки – 3; участие – 1.	1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.	Вслучае, если за правильные ответы выдаются палочки: 1 место (наибольшее количество палочек) – 5; 2 место – 4; 3 место – 3; активные участники – 2; все остальные игроки – 1.
Напольная игра с палочками « <i>Щол</i> » (народный вариант)	1 место – 7; 2 место – 5; 3 место – 3; участие – 1.	1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.	
Игра-фокус « <i>Пиллы щол</i> » («Непарная палочка»)	правильный ответ – 5; близкий к правильному ответ – 3; за попытку найти ответ – 1.	1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.	Дополнительно каждому, кто научился показывать фокус, – 2 балла.

Игра « <i>Вөн хот</i> » («Большой дом») или « <i>Алли</i> » («Зарубка»)	без ошибок – 5; 1 ошибка – 3; участие – 1.	1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.	
Игра « <i>Шол хот</i> » («Палочный дом»)	участие – 1.	успешное выполнение – 2.	Навык собирать домик из палочек можно закреплять ежедневной практикой, так игроки и команды могут улучшать свой рейтинг за счёт этой игры.
Игра с кубиком « <i>Питы вус</i> » («Чёрная дыра»)	1 место – 5; 2 место – 4; 3 место – 3; участие – 1.	1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.	
Тематический блок «Игры-сказки мудрой Моцнэ»			
Напольная игра с камешками « <i>Кев юнт</i> »	1 место – 5; 2 место – 4; 3 место – 3; 4 место – 2; участие – 1.	1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.	Данный рейтинг применим только к учебному мини-турниру по народной игре. В турнирах – учет баллов в соответствии с правилами соревнований ¹⁰ .
Игра-сказка « <i>Сорт ух</i> » («Голова шуки»)	без ошибок – 5; 1-3 ошибки – 3; участие – 1.	1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.	Баллы выдаются за знание названий косточек в голове шуки. Дополнительный 1 балл – за знание фольклорных сюжетов и этнографических данных, связанных с этими названиями.
Игра-бильбоке « <i>Тес щир вой</i> » («Птица удачи»)	1 место (наибольшее количество очков) – 10; 2 место – 7; 3 место – 5; 4 место – 3; участие – 1.	1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.	В этой игре игроки набирают очки, попадая остриём палочки в фигурки, на каждой из которых указана её стоимость ¹¹ . За знание сказок, легенд и этнографической информации игрок может получить ещё от 1 до 10 баллов на усмотрение ведущих.
Верёвочные игры « <i>Лысэты</i> » («Петляние»), « <i>Савне кур</i> » («Сорочья лапка») и др.	за каждую фигуру – 1; за скорость – 1; за участие – 2.	1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.	

¹⁰ см. Приложение 9

¹¹ см. Приложение 7

Тематический блок «Сокровища из сундука старого Меука»

<p>Кубик-головоломка «Туман» («Замок»)</p>	<p>сборка кубика из 9-ти брусков – 9; разборка кубика из 9-ти брусков – 9; сборка кубика из 6-ти брусков (сложный вариант) – 6; разборка кубика из 6-ти брусков (сложный вариант – 6); сборка кубика из 6-ти брусков (легкий вариант) – 5; разборка кубика из 6-ти брусков (легкий вариант – 5); за попытку разгадать головоломку – 1.</p>	<p>1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.</p>	<p>Как и в индивидуальном зачёте, начисление баллов идёт за каждую отдельную головоломку, но они начисляются одинаково. При этом высчитывается средний балл по команде: сумма баллов игроков команды делится на их количество. Команды могут также выставить равное количество своих лучших игроков для решения головоломок на скорость. За проведение этого раунда к рейтингу команды добавляются дополнительные баллы. За попытку разгадать головоломку игрок получает 1 балл (длительность попытки – не менее 5 минут).</p>
<p>Головоломка «Уцмарэу вухсар» («Хитрый лис») и др.</p>	<p>за разгадку – 5; за возвращение головоломки в первоначальный вид – 3.</p>	<p>1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.</p>	<p>За попытку разгадать головоломку игрок получает 1 балл (длительность попытки – не менее 5 минут). Команды выставляют равное количество своих лучших игроков для решения головоломок на скорость.</p>
<p>Головоломка «Вэт лов тын йұх» («Палочка стоимостью пять лошадей»)</p>	<p>за разгадку – 10; за возвращение головоломки в первоначальный вид – 5.</p>	<p>1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.</p>	<p>За попытку разгадать головоломку игрок получает 1 балл (длительность попытки – не менее 5 минут). Команды выставляют равное количество своих лучших игроков для решения головоломок на скорость.</p>
<p>Головоломка «Ненецкий узел»</p>	<p>за разгадку – 7; за возвращение головоломки в первоначальный вид – 3.</p>	<p>1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.</p>	<p>За попытку разгадать головоломку игрок получает 1 балл (длительность попытки – не менее 5 минут). Команды выставляют равное количество своих лучших игроков для решения головоломок на скорость.</p>

Головоломка «Палочка пуговичной петли»	за разгадку – 10; за возвращение головоломки в первоначальный вид – 5.	1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.	За попытку разгадать головоломку игрок получает 1 балл (длительность попытки – не менее 5 минут).
«Обско-угорские шахматы»	за победу в партии – 3; за участие – 1.	1 место – 10; 2 место – 7; 3 место – 5.	Количество сыгранных партий может позволить игроку набрать больше баллов. Высчитывается средний балл по команде: сумма баллов игроков команды делится на их количество.
«Ненецкие шахматы» или головоломка «Тебко» («Гвоздь»)	за победу в партии – 3; за участие – 1.	1 место – 10; 2 место – 7; 3 место – 5.	Количество сыгранных партий может позволить игроку набрать больше баллов.
Верёвочная головоломка	за разгадку – 10	1 место – 5; 2 место – 3; 3 место – 1.	За попытку разгадать головоломку игрок получает 1 балл.

Для определения командного рейтинга, как правило, высчитывается средний балл по команде: сумма баллов игроков команды делится на их количество. В примечаниях даны дополнительные варианты.

За активную помощь своей команде, поддержку других игроков каждый участник может получить 1 балл по усмотрению хранителей (воспитателей). Для случаев неоднократного нарушения дисциплины руководители смены могут предусмотреть также «антирейтинг», когда с игрока или команды могут быть сняты баллы.

План-сетка мероприятий

День смены	Перечень мероприятий
1-й день: <i>«Тайны Хранителей Планеты “Нумас юнт”»</i>	<p>Вводная игра-встреча «Знакомство с «Планетой игр “Нумас юнт”»</p> <ul style="list-style-type: none"> • встреча участников смены с Хранителями Планеты игр “Нумас юнт”; • представление программы смены, распорядка дня, игрового пространства лагеря; • знакомство с символикой и атрибутикой смены; • разделение на команды, выбор капитанов; • вручение эмблем-бэйджей и «Путевых дневников исследователя Планеты игр “Нумас юнт”»; • знакомство со страницей смены на сайте, чатом смены, информационным уголком; • анкетирование. <p>Экскурсия в этнографический музей Музыкально-фольклорная вечеринка</p>

Тематический блок «Волшебные палочки Ими Хилы»¹²	
<p>2-й день: «Лебеди, Орлы и Журавли»</p>	<p style="text-align: center;">Игра на развитие памяти с выкладыванием силуэтов птиц «Хутәү» (‘Лебедь’), «Тор» (‘Журавль’), «Карш» (‘Орёл’):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● мастер-класс; ● практика игры; ● мини-турнир. <p style="text-align: center;">Работа в командах, разучивание девизов и кричалок «Весёлые старты на приз Ими Хилы»</p> <p style="text-align: center;">Творческая мастерская юных корреспондентов</p> <p>1-ое практической занятие: распределение обязанностей внутри каждой команды по сбору материала для стенгазет.</p>
<p>3-й день: «Ими Хилы приглашает в круг»</p>	<p style="text-align: center;">Напольная игра с палочками «Шоҗ» (народный вариант):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● мастер-класс; ● практика игры; ● мини-турнир. <p style="text-align: center;">Разучивание песни «Команда “Нумас юнт”»</p> <p style="text-align: center;">Работа кружка бисероплетения</p> <p style="text-align: center;">1-е практическое занятие: «Дар от Ими Хилы» (плетение браслетов-фенечек на удачу).</p> <p style="text-align: center;">Диалоги о важном «Береги землю, на которой живешь!»</p>
<p>4-й день «Летающие палочки»</p>	<p style="text-align: center;">Напольная игра с палочками (спортивный вариант):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● беседа о напольных играх обских угров; ● занятие по изучению правил и терминологии по напольной игре с палочками. <p style="text-align: center;">1-я тренировка по напольной игре с палочками «Шоҗ» (этап «Правая рука»):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● мини-турнир по напольной игре с палочками «Шоҗ» (этап «Правая рука»). <p style="text-align: center;">Продолжение разучивания песни «Команда “Нумас юнт”»</p> <p style="text-align: center;">Творческая мастерская юных художников</p> <p>1-е практическое занятие: подготовка рисунков по теме «Приключения Ими Хилы».</p> <p style="text-align: center;">Спортивно-интеллектуальные соревнования «Меткие стрелы Ими Хилы»</p>

¹² Материалы к тематическому блоку см. в Приложении 6.

<p>5-й день «Секрет “Непарной палочки”»</p>	<p>Игра-фокус «Пиллы шол» («Непарная палочка»):</p> <ul style="list-style-type: none"> • практика игры (<i>задача – до конца дня смены найти разгадку</i>). <p>2-я тренировка по напольной игре с палочками «Шол» (этап «Левая рука»):</p> <ul style="list-style-type: none"> • мини-турнир по напольной игре с палочками «Шол» (этап «Левая рука»). <p>Выставка рисунков «Приключения Ими Хилы» Творческая мастерская юных дарований: 1-е практическое занятие: подготовка к концерту «Крылатые друзья Ими Хилы» (<i>представление творческих номеров по теме названия своей команды</i>).</p>
<p>6-й день «Загадка “Большого дома”»</p>	<p>Игра на развитие памяти «Вон хот» («Большой дом») или «Алли» («Зарубка»):</p> <ul style="list-style-type: none"> • мастер-класс; • практика игры; • мини-турнир. <p>3-я тренировка по напольной игре с палочками «Шол» (этап «Между пальцами»):</p> <ul style="list-style-type: none"> • мини-турнир между командами по напольной игре с палочками «Шол» (этап «Между пальцами»). <p>Игра «Шол хот» («Палочный дом») Концерт «Крылатые друзья Ими Хилы»</p> <p>Диалоги о важном «Мы в ответе за тех, кого приручили!»</p>
<p>7-й день «Тайна “Чёрной дыры”»</p>	<p>Игры с кубиком «Питы вус» («Чёрная дыра»):</p> <ul style="list-style-type: none"> • беседа «Из истории игральных кубиков»; • мастер-класс; • практика игры. <p>4-я тренировка по напольной игре с палочками «Шол» (все этапы игры)</p> <p>Творческая мастерская юных корреспондентов 2-ое практическое занятие: подготовка командных стенгазет о событиях смены за неделю «В стране “Волшебных палочек Ими Хилы”».</p> <p>Творческие встречи «В гостях у сказки»</p>
<p>8-й день «Равняемся на Ими Хилы»</p>	<p>Турнир по напольной игре с палочками «Шол» (ключевое мероприятие смены)</p> <p>Смотр командных стенгазет «В стране “Волшебных палочек Ими Хилы”»</p> <p>Конкурс добрых дел</p> <p>Командный флешмоб «Ожившая сказка»</p>

Тематический блок «Игры-сказки мудрой Моцнэ»¹³	
<p>9-й день</p> <p style="text-align: center;">«Камешки, зовущие играть»</p>	<p style="text-align: center;">Напольная игра с камешками «Кев юнт» (упрощенный вариант):</p> <ul style="list-style-type: none"> • беседа об игре в пять камешков; • мастер-класс, изучение правил и терминологии игры. <p style="text-align: center;">1-я тренировка по напольной игре с камешками «Кев юнт»</p> <p style="text-align: center;">Работа кружка бисероплетения Практическое занятие 2: «Дар от Моцнэ» (плетение кулона-оберега).</p> <p style="text-align: center;">Встреча: «В кругу старейшин»</p> <p style="text-align: center;">Командный конкурс веселых зарядок</p>
<p>10-й день</p> <p style="text-align: center;">«Копилка щучьей мудрости»</p>	<p>Игра-сказка «Голова щуки»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • беседа, посвященная трапезным играм обских угров; • мастер-класс; • практика игры. <p style="text-align: center;">2-я тренировка по напольной игре с камешками «Кев юнт»</p> <p style="text-align: center;">Творческая мастерская юных дарований 2-е практическое занятие: подготовка командных театрализованных постановок «Сказки древней Югры» по мотивам обско-угорских сказок с участием персонажей, «побывавших» в «Голове щуки».</p> <p style="text-align: center;">Интеллектуально-спортивный квест «Друг в беде не бросит...»</p>
<p>11-й день</p> <p style="text-align: center;">«Легенды птицы Сэвыс»</p>	<p style="text-align: center;">Игра-бильбоке «Төс щир вой»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • беседа об играх-бильбоке и мифологическом аспекте игры «Төс щир вой»; • мастер-класс; • практика игры; • мини-турнир. <p style="text-align: center;">3-я тренировка по напольной игре с камешками «Кев юнт»</p> <p style="text-align: center;">Театральный капустник «Сказки древней Югры»</p> <p style="text-align: center;">Творческая мастерская юных художников: подготовка рисунков на тему «Сказочный мир Моцнэ».</p>

¹³ Материалы к тематическому блоку см. в Приложении 7.

<p>12-й день «Югорские хитросплетения»</p>	<p>Верёвочные игры «Лысапты» («Петляние»), «Савне кўр» («Сорочья лапка») и др.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • мастер-класс; • практика игры; • мини-турнир. <p>4-я тренировка по напольной игре с камешками «Кев юнт»</p> <p>Выставка рисунков «Сказочный мир Мощнэ»</p> <p>Творческая мастерская юных корреспондентов: подготовка командных стенгазет о событиях смены за неделю <i>«В путешествии по сказкам».</i></p> <p>Танцуем вместе со сказочным персонажем</p>
<p>13-й день «Мощнэ дарит удачу»</p>	<p>Викторина по играм тематического блока «Игры-сказки мудрой Мощнэ» (ключевое мероприятие смены)</p> <p>Турнир по напольной игре с камешками «Кев юнт» (ключевое мероприятие смены)</p> <p>Смотр командных стенгазет «В путешествии по сказкам»</p>
<p>Тематический блок «Сокровища из сундука старого Меука»¹⁴</p>	
<p>14-й день «Ключ к сундуку Меука»</p>	<p>Кубик-головоломка «Туман» («Замóк»):</p> <ul style="list-style-type: none"> • беседа о сборных головоломках и их видах; • мастер-класс; • практика игры. <p>Изучение правил по напольной игре с камешками «Кев юнт» (спортивный вариант)</p> <p>1-я совмещенная тренировка по напольным играм с палочками и камешками</p> <p>Работа кружка бисероплетения</p> <p>3-е практическое занятие: «Дар от старого Меука» (плетение кольца или перстня силы)</p> <p>Марафон «Есть обычай добрый у народа...»</p>

¹⁴ Материалы к тематическому блоку см. в *Приложении 8*.

<p>15-й день <i>«Сокровищница старого Меука»</i></p>	<p>Узелковые головоломки <i>«Уцмарэу вухсар»</i> («Хитрый лис»), <i>«Вэт лов тын йӱх»</i> («Палочка стоимостью пять лошадей») и др.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • беседа об истории головоломок; • мастер-класс; • практика игры; • мини-турнир. <p>2-я совмещенная тренировка по настольным играм с палочками и камешками</p> <p><i>«Весёлые старты на приз старого Меука»</i></p> <p>Арт-мастерская по изготовлению арт-объектов из подручных материалов</p>
<p>16-й день <i>«Испытание “не силой единой”»</i></p>	<p>Обско-угорские «шахматы»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • знакомство с легендой о хантыйских шахматах «Святая сила»; • беседа об истории хантыйских шахмат <i>«Топис»</i>; • мастер-класс; • практика игры; • мини-турнир. <p>3-я совмещенная тренировка по настольным играм с палочками и камешками</p> <p>Творческая мастерская юных дарований 3-е практическое занятие «Таёжный мотив»: выбор и разучивание стихов поэтов Югры о природе.</p> <p>Встречи у костра</p>
<p>17-й день <i>«Испытание для смекалистых»</i></p>	<p>Ненецкие «шахматы» «Тебко» («Гвоздь»):</p> <ul style="list-style-type: none"> • беседа об играх-головоломках данного вида; • мастер-класс; • практика игры; • мини-турнир. <p>4-я совмещенная тренировка по настольным играм с палочками и камешками</p> <p>Поэтическая гостиная «Таёжный мотив»</p> <p>Спортивно-конкурсное мероприятие «Вместе весело шагать...»</p>

<p>18-й день «Узелки на... сообразительность»</p>	<p>Веревочные головоломки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • мастер-класс; • практика игры. <p>5-я совмещенная тренировка по настольным играм с палочками и камешками</p> <p>Викторина по играм тематического блока «Сокровища из сундука старого Меука» (ключевое мероприятие смены)</p> <p>Этнодискотека «Пляски для старого Меука»</p>
<p>19-й день «В поисках древнего клада»</p>	<p>Квест «Путешествие по стойбищу» (ключевое мероприятие смены)</p> <p>Творческая мастерская юных корреспондентов: 3-е практическое занятие: «Искатели сокровищ старого Меука» (подготовка командных стенгазет о событиях смены за неделю)</p> <p>Акция «Твори добро!»</p>
<p>20-й день «Обыграй мудрого Меука»</p>	<p>Отборочный турнир по настольным играм: (ключевое мероприятие смены)</p> <ul style="list-style-type: none"> • турнир по настольной игре с палочками «Шош»; • турнир по настольной игре с камешками «Кев юнт». <p>Смотр командных стенгазет «Искатели сокровищ старого Меука»</p> <p>Интеллектуальный забег «Люблю тебя, мой край родной!»</p>
<p>Завершение смены</p>	
<p>21-й день «Храним древние знания Планеты “Нумас юнт”»</p>	<p>Заключительная игра-встреча «Финальный день на Планете игр “Нумас юнт”»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • подведение итогов смены; • награждение участников; • итоговое анкетирование; • закрытие смены.

Распорядок дня профильной смены

Примерный ежедневный распорядок дня является типичным для дневных смен пришкольных лагерей и детских площадок. На проведение тематических мероприятий профильной смены предусмотрено 1,5 часа в день.

8.30	Сбор детей
8.40 – 9.00	Зарядка
9.00 – 9.20	Линейка
9.20 – 10.00	Завтрак
10.00 – 11.30	Проведение тематических мероприятий смены, игровых практик, тренировок, соревнований
11.30 – 13.00	Проведение мероприятий, предусмотренных в плане-сетке смены
13.00 – 13.30	Обед
13.30 – 14.30	Час отрядных дел, подведение итогов дня
14.30	Уход домой

Ключевые мероприятия профильной смены

Для смены «Планета игр “Нумас юнт”» запланировано шесть ключевых мероприятий по национальным играм обских угров: два турнира по отдельным видам настольных игр, две викторины, квест и отборочный турнир.

№ п/п	День смены	Название ключевого мероприятия
1.	8-й день «Равняемся на Ими Хилы»	Турнир по настольной игре в палочки «Шол» (Правила организации и проведения турниров см. в Приложении 9).
2. 3.	13-й день «Мощнэ дарит удачу»	Викторина по играм тематического блока «Игры-сказки мудрой Мощнэ» (материалы для проведения викторины см. в Приложении 11). Турнир по настольной игре в камешки «Кев юнт» (правила организации и проведения турниров см. в Приложении 9).
4.	18-й день «Узелки на сообразительность»	Викторина по играм тематического блока «Сокровища из сундука старого Меука». (материалы для проведения викторины см. в Приложении 11).
5.	19-й день «В поисках древнего клада»	Квест «Путешествие по стойбищу», (материалы для организации и проведения квеста см. в Приложении 10).
6.	20-й день «Обыграй мудрого Меука»	Отборочный турнир по настольным играм включает в себя оба направления: <ul style="list-style-type: none"> • турнир по настольной игре с палочками; • турнир по настольной игре с камешками (<i>спортивный вариант</i>). (правила организации и проведения турниров см. в Приложении 9). Награждение победителей отборочного турнира – во время завершающего дня смены.

Деятельность кружков и творческих мастерских

Кружок бисероплетения

В рамках кружка запланировано три практических занятия, где ребята своими руками изготавливают «волшебные» предметы-украшения от героев обско-угорских сказок: браслета-фенечки «на удачу» от *Ими Хилы*, кулона – «оберега» от *Моцнэ*, кольца «силы» от *Меука*. Если ребята не успевают сделать своё украшение на занятии, то доделывают его уже дома.

№ п/п	День смены	Название мероприятия	Содержание мероприятия
1.	3-й день: <i>«Ими Хилы приглашает в круг»</i>	Практическое занятие 1: <i>«Дар от Ими Хилы»</i>	Плетение браслетов-фенечек «на удачу»: – подготовка разноцветного бисера и лески на количество участников; – знакомство с образцами браслетов-фенечек из бисера; – показ техники плетения; – плетение браслетов-фенечек.
2.	9-й день <i>«Камешки, зовущие играть»</i>	Практическое занятие 2: <i>«Дар от Моцнэ»</i>	Плетение кулона – «оберега»: – подготовка разноцветного бисера, лески, шнурков (для подвешивания кулона) на количество участников; – знакомство с образцами кулонов; – показ техники плетения; – плетение кулона; – закрепление кулона на шнурок.
3.	14-й день <i>«Ключ к сундуку Меука»</i>	Практическое занятие 3: <i>«Дар от старого Меука»</i>	Плетение кольца или перстня «силы»: – подготовка разноцветного бисера, лески на количество участников; – знакомство с образцами колечек и перстней из бисера; – показ техники плетения; – плетение кольца или перстня.

Творческая мастерская юных дарований

№ п/п	День смены	Название мероприятия	Содержание мероприятия
1.	5-й день <i>«Секрет “Непарной палочки”»</i>	1-е практическое занятие: подготовка к концерту <i>«Крылатые друзья Ими Хилы»</i>	Работа внутри команд: представление творческих номеров по теме названия своей команды.
2.	6-й день <i>«Загадка “Большого дома”»</i>	Концерт <i>«Крылатые друзья Ими Хилы»</i>	Командная работа, смотр талантов, проявление творческих способностей участников смены.
3.	8-й день <i>«Равняемся на Ими Хилы»</i>	Командный флешмоб <i>«Ожившая сказка»</i>	Импровизированные инсценировки сказок об Ими Хилы собственного сочинения.

4.	10-й день «Копилка щучьей мудрости»	2-е практическое занятие «Сказки древней Югры»	Работа внутри команд: подготовка театрализованных постановок, инсценировки по мотивам обско-угорских сказок с участием персонажей, «побывавших» в «Головешуки».
5.	11-й день «Легенды птицы Сэвыс»	Театральный капустник «Сказки древней Югры»	Представление командных театрализованных постановок.
6.	16-й день «Испытание “не силой единой”»	3-е практическое занятие «Таёжный мотив»	Работа внутри команд: выбор и разучивание стихотворений поэтов Югры о природе.
7.	17-й день «Испытание для смекалистых»	Поэтическая гостиная «Таёжный мотив»	Знакомство с поэзией Югры о природе.

Творческая мастерская юных художников

№ п/п	День смены	Название мероприятия	Содержание мероприятия
1.	4-й день «Летающие палочки»	1-е практическое занятие «Приключения Ими Хилы»	Подготовка комиксов на тему.
2.	5-й день «Секрет “Непарной палочки”»	Выставка рисунков «Приключения Ими Хилы»	Представление комиксов с поощрением участников сладкими призами.
3.	11-й день «Легенды птицы Сэвыс»	2-ое практическое занятие «Сказочный мир Моцнэ»	Подготовка рисунков на тему.
4.	12-й день «Югорские хитросплетения»	Выставка рисунков «Сказочный мир Моцнэ»	Представление рисунков с поощрением участников сладкими призами.
5.	15-й день «Сокровищница старого Меука»	Арт-мастерская по изготовлению арт-объектов из подручных материалов	Изготовление поделок из природных материалов: шишек, палочек, листьев и т. п. и с использованием ненужных коробок, пакетов и т. д.

Творческая мастерская юных корреспондентов

№ п/п	День смены	Название мероприятия	Содержание мероприятия
1.	2-й день: «Лебеди, Орлы и Журавли»	1-е практической занятие «В стране “Волшебных палочек Ими Хилы”»	Распределение обязанностей внутри каждой команды по сбору материала для стенгазет.
2.	7-й день «Тайна “Чёрной дыры”»	2-е практическое занятие	Подготовка командных стенгазет о событиях смены за неделю.

3.	8-й день «Равняемся на Ими Хилы»	Смотр командных стенгазет «В стране “Волибных палочек Ими Хилы”»	Команды представляют обзор своих стенгазет.
4.	12-й день «Югорские хитросплетения»	3-е практическое занятие «В путешествии по сказкам»	Подготовка командных стенгазет о событиях смены за неделю.
5.	13-й день «Мощнэ дарит удачу»	Смотр командных стенгазет «В путешествии по сказкам»	Команды представляют обзор своих стенгазет.
6.	19-й день «В поисках древнего клада»	3-е практическое занятие «Искатели сокровищ старого Меука»	Подготовка командных стенгазет о событиях смены за неделю.
7.	20-й день «Обыграй мудрого Меука»	Смотр командных стенгазет «Искатели сокровищ старого Меука»	Команды представляют обзор своих стенгазет.

Как вариант, стенгазеты можно заменить листовками, афишами, видеоотчетами, роликами, презентациями и проч.

Мероприятия, направленные на духовно-нравственное развитие

№ п/п	День смены	Название мероприятия	Содержание мероприятия
1.	3-й день: «Ими Хилы приглашает в круг»	Диалоги о важном «Береги землю, на которой живешь!»	Беседа о значении экологических знаний, о необходимости беречь природу, знакомство с природосберегающими традициями обских угров.
2.	6-й день «Загадка “Большого дома”»	Диалоги о важном «Мы в ответе за тех, кого приручили!»	Беседа о домашних животных – друзьях и помощниках человека. Ребята могут принести фотографии своих питомцев и рассказать о них, о том, как они заботятся о них.
3.	7-й день «Тайна “Чёрной дыры”»	Творческая встреча «В гостях у сказки»	Встреча со сказителями, артистами, творческими людьми. Знакомство со сказками, и их обсуждение.
4.	8-й день «Равняемся на Ими Хилы»	Конкурс добрых дел	От каждой команды готовятся: - рассказ о видах добрых дел; - примеры о людях, героях и даже сказочных персонажах, совершивших добрые дела; - информация о добрых делах членов своей команды.
5.	9-й день «Камешки, зовущие играть»	Встреча: «В кругу старейшин»	Встреча с интересными людьми – старейшинами из числа коренных народов Югры. Беседа о ценностях традиционной культуры народов ханты и манси.

6.	10-й день «Копилка цучьей мудрости»	Интеллектуально- спортивный квест «Друг в беде не бросит...»	Квест с заданиями на знание житейских советов и владение практическими навыками взаимопомощи, включая оказание первой помощи.
7.	14-й день «Ключ к сундуку Меука»	Марафон «Есть обычай добрый у народа...»	Мероприятие на знание обычаев и традиций коренных народов Югры.
8.	16-й день «Испытание “не силой единой”»	Встречи у костра	Беседа на любую интересующую ребят тему.
9.	19-й день «В поисках древнего клада»	Акция «Твори добро!»	Каждая команда выбирает для себя объект или субъект для оказания помощи и реализует её по намеченному плану (уборка территории, изготовление кормушки для птиц, подарки бабушкам и дедушкам и т. п.).
10.	20-й день «Обыграй мудрого Меука»	Интеллектуальный забег «Люблю тебя, мой край родной!»	Мероприятие на знание родного края, географии и истории Ханты- Мансийского автономного округа – Югры, своего населенного пункта.

Развлекательные мероприятия смены

№ п/п	День смены	Название мероприятия	Содержание мероприятия
1.	1-й день: «Тайны Хранителей Планеты “Нумас юнт”»	Вводная игра-встреча «Знакомство с «Планетой игр “Нумас юнт”»	Сценарий см. Приложение 1
2.		Экскурсия в этнографический музей	Посещение экспозиций этнографического музея познакомит участников смены с культурой хантов и манси.
3.		Музыкально-фольклорная вечеринка	Знакомство с популярными мелодиями и песнями обских угров.
4.	2-й день: «Лебеди, Орлы и Журавли»	«Весёлые старты на приз Ими Хилы»	Соревнования на основе традиционных подвижных игр обско- угорских народов (перетягивание палки, прыжки через нарты и т. п.). Рекомендуемый приз – обско-угорская игрушка.
5.	4-й день «Летающие палочки»	Спортивно- интеллектуальные соревнования «Меткие стрелы Ими Хилы»	Состязания с чередованием подвижных игр и интеллектуальных заданий.

	9-й день «Камешки, зовущие играть»	Командный конкурс веселых зарядок	Шуточный конкурс на проведение зарядки со смешными упражнениями.
6.	12-й день «Югорские хитросплетения»	Этнодискотека: танцуем вместе со сказочным персонажем	Весёлое исполнение танцев сказочных персонажей: поочередно один показывает, другие повторяют.
7.	15-й день «Сокровищница старого Меука»	«Весёлые старты на приз старого Меука»	Шуточные состязания для участников смены с не менее весёлым призом.
8.	18-й день «Узелки на... сообразитель- ность»	Этнодискотека «Пляски для старого Меука»	Весёлое разучивание движений танца обско-угорских народов под аранжировки мелодий коренных народов Югры в форме дискотеки.
9.	21-й день «Храним древние знания Планеты “Нумас юнт”»	Заключительная игра-встреча «Финальный день на Планете игр “Нумас юнт”»	Сценарий см. Приложение 1.

Презентация команд

Важное значение для сплочения ребят, поддержания в них спортивного духа и положительного настроения имеет вербальная групповая атрибутика: наличие у команд названий, девизов и кричалок, а также объединяющей всех участников смены песни (см. Приложения 4, 5). Песня Валерия Ледкова «Команда “Нумас юнт”» является гимном смены¹⁵, её текст размещен на последней странице «Путевого дневника исследователя Планеты игр “Нумас юнт”», чтобы каждый участник смены мог познакомиться с ним заранее. На разучивание песни, девизов и кричалок запланировано два дня в начале смены. Каждый день представляет собой отдельный этап работы над песней со своими методами и приемами.

Этапы работы:

- ознакомление с текстом и мелодией;
- разучивание песни по частям;
- закрепление и финальное исполнение.

№ п/п	День смены	Вид деятельности	Содержание занятия
1.	2-й день: «Лебеди, Орлы и Журавли»	Работа в командах	Деятельность, предворяющая разучивание гимна смены: – разучивание девизов и кричалок участниками команд; – знакомство с текстом гимна смены «Команда “Нумас юнт”», прослушивание аудиозаписи её авторского исполнения. В качестве домашнего задания можно предложить ребятам самостоятельно выучить текст и периодически прослушивать запись песни.

¹⁵ Песня «Команда “Нумас юнт”» является также гимном всех мероприятий проекта по актуализации и развитию обско-угорских напольных и интеллектуальных игр, она звучит также на всех турнирах и региональных соревнованиях по напольным играм «Нумас юнт».

2.	3-й день: « <i>Ими Хи́лы приглашает в круг</i> »	Разучивание гимна смены	В начале работы с песней необходимо подготовить ребят к восприятию содержания и смысла песни. Разучиванию песни обычно предшествуют: – прослушивание; – знакомство с текстом; – освоение мелодии; – выполнение упражнений для подготовки голосового аппарата; – личный пример.
3.	4-й день: « <i>Летающие палочки</i> »		Следующий этап: – освоение основных приемов выразительного исполнения для создания музыкального образа; – отдельная проработка наиболее сложных мест; – поэтапное разучивание мелодической линии песни, от сложного к более простому; – работа над фразами и чистотой интонации; – пропевание хором, подгруппами и индивидуально (сольно).

В дальнейшем предполагается исполнение песни для зрителей, а также в начале или конце турниров и других мероприятий, создавая для участников смены необходимый эмоциональный настрой.

Тренировки¹⁶

Тренировки по напольным играм с палочками «*Щол*» и с камешками «*Кев юнт*» ведутся на протяжении всей смены. Цель занятий – овладение навыками и приёмами обско-угорских напольных игр, повышение уровня физической подготовки, развитие мелкой моторики рук и улучшение координации, подготовка ребят к турнирам. Длительность каждой ежедневной тренировки 1–1,5 часа, в зависимости от длительности запланированного на этот день основного тематического мероприятия.

Тренировочный процесс осуществляется по специальному плану и делится на три этапа по 5 занятий. По завершению каждого из этапов проводится специальный турнир. Первые два – посвящены отдельным видам напольных игр. Последняя группа занятий включает в себя совмещение тренировок по этим двум направлениям.

Каждая тренировка состоит из трёх частей:

- вводной (построение, сообщение о цели и задачах занятия, разминка);
- основной (отработка отдельных приёмов, выполнение упражнений);
- заключительной (разминка, восстановление дыхания, подведение итогов, сбор инвентаря).

Первый этап: тренировки по напольной игре с палочками «*Щол*»

С 4-ого дня смены («*Летающие палочки*»), после знакомства с правилами этой игры запланированы четыре ежедневные тренировки с постепенной отработкой упражнений, лежащих в

¹⁶ Материалы для организации и проведения тренировочных занятий и турниров по напольным играм с палочками и камешками см. в *Приложении 9*.

основе каждого из этапов турнира по настольной игре в палочки «Шош». Порядок проведения тренировок приведен ниже.

№ п/п	День смены	Название игры	Содержание занятия
1.	4-й день: «Летающие палочки»	Настольная игра в палочки «Шош»	Изучение правил и терминологии игры.
2.			1-е тренировочное занятие: отработка упражнения «Правая рука» с проведением мини-турнира.
3.	5-й день: «Секрет “Непарной палочки”»		2-е тренировочное занятие: отработка упражнения «Левая рука» с проведением мини-турнира.
4.	6-й день: «Загадка “Большого дома”»		3-е тренировочное занятие: отработка упражнения «Между пальцами» с проведением мини-турнира.
5.	7-й день: «Тайна “Чёрной дыры”»		4-е тренировочное занятие: прохождение всех этапов игры.
6.	8-й день «Равняемся на Ими Хилы»		Турнир

Второй этап:
тренировки по настольной игре с камешками «Кев юнт»
(упрощенный вариант)

Эти тренировки включены в план мероприятий с 9-го дня смены («Камешки, зовущие играть») после ознакомления участников с правилами по настольной игре в камешки «Кев юнт». Предлагается начать с упрощенного варианта игры, именно он лег в основу данного вида тренировочных занятий.

№ п/п	День смены	Название игры	Цель занятия
1.	9-й день: «Камешки, зовущие играть»	Настольная игра в камешки «Кев юнт»	Изучение правил и терминологии игры.
2.			1-е тренировочное занятие: выполнение подготовительных упражнений и тренировка 1-го и 2-го упражнений.
3.	10-й день: «Копилка шучьей мудрости»		2-е тренировочное занятие: тренировка 3-го и 4-го упражнений.
4.	11-й день: «Легенды птицы Сэвыс»		3-е тренировочное занятие: тренировка 5-го упражнения.
5.	12-й день: «Югорские хитросплетения»		4-е тренировочное занятие: тренировка всех этапов игры.

6.	13-й день: «Мощнэ дарит удачу»		Турнир
----	-----------------------------------	--	--------

**Третий этап:
совмещенные тренировки по напольным играм**

Тренировки данного вида проводятся для закрепления навыков игры в «Шол» и «Кев юнт» и подготовки к отборочному турниру, постепенно происходит переход на более сложный уровень выполнения упражнений (например, если в начале для игры «Кев юнт» были использованы упрощенные правила, то для проведения отборочного турнира рекомендуется следовать спортивным правилам.

Сами тренировки носят уже, по существу, самостоятельный и индивидуальный характер, но под присмотром наставника, направляющего ребят на выполнение этих задач. Каждый участник смены может приложить свои усилия на проработку того, что даётся ему сложнее, в то же время не забывая поддерживать в актуальном состоянии то, чего он уже достиг.

№ п/п	День смены	Название игры	Цель занятия
1. 2.	14-й день: «Ключ к сундуку Меука»	Напольная игра с палочками «Шол»;	Изучение правил по напольной игре в камешки (спортивный вариант)
		напольная игра с камешками «Кев юнт»	1-е совмещенное тренировочное занятие
3.	15-й день: «Сокровищница старого Меука»		2-е совмещенное тренировочное занятие
4.	16-й день: «Испытание “не силой единой”»		3-е совмещенное тренировочное занятие
5.	17-й день: «Испытание для смекалистых»		4-е совмещенное тренировочное занятие
6.	18-й день: «Узелки на... сообразительность»		5-е совмещенное тренировочное занятие
7.	20-й день: «Обыграй мудрого Меука»		Отборочный турнир

СИСТЕМА КОНТРОЛЯ И РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ

Ожидаемые результаты и критерии их оценки

В результате освоения программы участники профильной смены:

- узнают о традициях игровой культуры коренных народов Югры, познакомятся с её основными направлениями, а также получат возможность практически закрепить полученные знания и умения;

- овладеют знаниями и умениями по напольным и интеллектуальным играм хантов и манси;
- примут участие в культурно-просветительских и познавательных мероприятиях смены, а также турнирах по напольным играм в палочки и камешки с возможностью в дальнейшем принять участие в региональных соревнованиях.

По окончании летней профильной смены дети и подростки будут обладать и другими сопутствующими компетенциями:

- творчески подходить к выполнению заданий с применением народных игр, быть инициаторами игровой деятельности;
- проявлять организаторские способности при проведении мастер-классов, квестов и турниров и проч.;
- самостоятельно продолжают изучать народные игры, а также связанные с ними лексику, фольклор, традиции;
- участвовать в работе команды, сотрудничать с другими участниками;
- ответственно подходить к собственному здоровью и своей физической подготовке.

Основные целевые индикаторы:

- охват как можно большего количества детей и подростков такой формой летнего отдыха;
- увеличение количества детей и подростков, увлеченных этническими играми, проявляющими интерес к культуре и языкам коренных народов Югры, развитию игровой культуры;
- удовлетворенность детей и взрослых предложенными формами работы.

Факторы риска

Возможные факторы риска реализации программы	Меры профилактики по каждому из них
Изменение климатических условий (дождь)	Перенос мероприятия с улицы в помещение.
Кадровые изменения (отсутствие педагога по уважительной причине)	Производить замену на время отсутствия из числа педагогов дополнительного образования и администрации лагеря.
Не достижение целей или невыполнение задач, проведенных событий	Анализ, выработка рекомендаций, работа над ошибками.
Усталость педагогического коллектива	Четкое распределение обязанностей, объединение коллективных усилий в сложных ситуациях.
Утомляемость детей	Хорошая организация мероприятий, чередование игровой деятельности с творческой, интеллектуальной, спортивной и др.
Эмоциональное выгорание	Тщательная подготовка программы смены. Разработка корпоративной культуры, использование стимулирования деятельности.
Травматизм	Инструктаж по технике безопасности. Исключение травмоопасных ситуаций, бдительность и ответственность за здоровье и жизнь детей.

Недостаточность спортивного и игрового инвентаря	Своевременное и достаточное обеспечение спортивным и игровым инвентарем.
Подвижные игры на улице	Чередование игр на улице и в помещении.
Жара, палящее солнце	Защита головы от солнечного удара, питьевой режим. Не позволять длительное время находиться на открытом солнце.
Клещевая опасность	Противоклещевая обработка территории лагеря. Ежедневные осмотры младших детей и самоосмотры детей старшего школьного возраста. Не планировать походов и выездов в лес и на необработанную территорию.
Нарушение правил дорожного движения	Беседы, лекции, практические занятия по предупреждению и профилактике ДТП.
Травмы и ушибы	Инструктаж по технике безопасности. Предупреждение и профилактика. Иметь средство для дезинфекции ссадин и ран, порезов. Помощь медицинского работника.
Кишечные инфекции	Постоянное мытьё рук перед едой и после посещения туалета. Беседы медицинского работника по теме.
Отсутствие воды	Запас питьевой воды, два комплекта чистой посуды.
Недостаточная психологическая компетентность педагогического коллектива	Проведение инструктивно-методических сборов с теоретическими и практическими занятиями с учителями, временно исполняющими обязанности воспитателей летнего лагеря. Планирование взаимозаменяемости воспитателей из числа педагогических работников школы. Индивидуальная работа с учителями, временно исполняющими обязанности воспитателя, по коррекции содержания работы с детьми во время профильной смены.
Низкая активность детей и подростков в реализации Программы	Организовать индивидуальную работу: беседа воспитателя, помощь психолога. Выявление индивидуальных способностей и интересов детей и подростков.
Терроризм	Инструктаж по правилам поведения во время чрезвычайных ситуаций для взрослых и детей.

Мониторинг работы летней профильной смены

Для мониторинга работы педагогического коллектива летнего лагеря, удовлетворенности детей мероприятиями программы летней профильной смены проводятся входящая и итоговая диагностики.

Диагностические мероприятия:

- вводная диагностика для изучения ожиданий участников от предстоящей смены;
- заключительная диагностика для изучения результативности воспитательного процесса.

Анкеты для проведения диагностики представлены в *Приложении 2*.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Балина Е. С., Волдина Т. В. Обско-угорская сборная головоломка «Замок». Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 28 с.

Вагатова М. К. *Ханты ясаң нуват* – Ветви хантыйского языка: сборник хантыйских пословиц, поговорок, народных изречений, сказок-загадок на хантыйском языке с переводом на русский язык. Ханты-Мансийск: Принт-Класс, 2012. 40 с.

Вагатова М. Маленький Тундровый Человек: Стихи и сказки. Тюмень: СофтДизайн, 1996. 208 с.

Вагатова М. *Тёй, тей*: сказки, стихи, песни и считалки для детей. Тюмень: Тюм. дом печати, 2006. 87 с.

Волдина Т. В. Игра как элемент традиционной культуры обских угров (напольные игры с камешками и палочками: сравнительно-сопоставительный анализ) // Вестник угроведения. 2018. Т. 8. № 3. С. 503–524.

Волдина Т. В. Обско-угорские игры с косточками и другими роговидными материалами. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2019. 80 с.

Волдина Т. В. Традиционные обско-угорские игры с косточками и другими роговидными материалами: структурно-типологический анализ // Вестник угроведения. 2019. Т. 9. № 3. С. 520–532.

Волдина Т. В. Обско-угорские игры для развития мыслительных способностей, игрушки «для думания». Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2020. 72 с.

Волдина Т. В. «Мыслительные» игры *numäs junt / nomt joñil* как одно из направлений игровой культуры обских угров // Вестник угроведения. 2021. Т. 11. № 1. С. 149-157.

Волдина Т. В. Обско-угорская игра-сказка «Голова щуки». Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 52 с.

Волдина Т. В. Обско-угорские игры с камешками. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 28 с.

Волдина Т. В. Обско-угорские напольные игры с палочками. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 40 с.

Волдина Т. В., Ледков В. К. Обско-угорские напольные игры с косточками и утиными клювиками: Методическое пособие. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 40 с.

Волдина Т. В., Ледков В. К., Молданова Н. А. Методические рекомендации по организации игр обских угров для работы с детьми и молодёжью (на примере напольных и интеллектуальных игр «Нумас юнт»). Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 24 с.

Волдина Т. В., Молданова Н. А. Обско-угорские интеллектуальные игры с палочками. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 44 с.

Волдина Т. В., Молданова Н. А. Обско-угорские узелковые головоломки. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 28 с.

Волдина Т. В., Молданова Н. А. Результаты актуализации игровых практик обских угров в ходе реализации проекта «Нумас юнт» 2021–2022 гг. (по данным социологического опроса и мониторинга социальных сетей) // Вестник угроведения. 2022. Т. 12, № 4 (51). С. 785–797.

- Волдина Т. В., Новьюхова Е. П. Хантыйская игра «Тос щир вой». Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 32 с.
- Волдина Т. В., Панченко Л. Н. Мансийская игра «Ойнас» («Эхо»). Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 16 с.
- Волдина Т. В., Хандыбина О. В. Обско-угорские верёвочные игры. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 32 с.
- Загадки мансийские (вогульские). Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2002. 178 с.
- Игровые практики и технологии в культурно-образовательном пространстве коренных народов Югры: учебно-методическое пособие / Т. В. Волдина, Т. В. Гильц, О. Ю. Динисламова, Л. В. Захарова, В. Ю. Кондин, В. К. Ледков, Т. В. Любавина, Н. А. Молданова, В. Г. Фанова, О. В. Хандыбина. Тюмень: ФОРМАТ-72, 2023. 196 с.
- Игры народа ханты «Щёл» / авт.-сост. Р. Потпот. Казым. Ханты-Мансийск: б/и, 2005. 5 с.
- Конькова А. М. Сказки бабушки Аннэ: сказки, легенды. Вена: ГИСТЕЛ ДРУК, 1993. 117 с.
- Кравченко О. А. Этносоциопедагогика казымских хантов. СПб.: Миралл, 2007. 159 с.
- Матюков А. К., Лозямова З. Н. Ремёсла обских угров (по материалам семинаров этнографического музея «Торум Маа»). 1999-2003. Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2004. 36 с.
- Мифы, предания, сказки хантов и манси / сост., предисл. и примеч. Н. В. Лукиной. М.: Наука. Главная редакция восточной литературы, 1990. 568 с.
- Напольные игры обских угров с камешками и палочками: учебно-методическое пособие / авт.-сост. Т. В. Волдина. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2018. 56 с.
- Нёмысова Е. А. Хантыйские загадки. СПб.: Миралл, 2006. 52 с.
- Обско-угорские словесные игры / авт.-сост. О. Д. Ерныхова, А. Д. Каксин, М. В. Кумаева, Г. Б. Новьюхова, Л. Н. Панченко. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2021. 84 с.
- Пальчиковые игры обских угров / авт.-сост. О. Д. Ерныхова, М. В. Кумаева, И. М. Молданова, Л. Н. Панченко. Ханты-Мансийск: ООО «Печатный мир г. Ханты-Мансийск», 2022. 88 с.
- Поющая женщина из Эхт Югана / сост. Е. Д. Каксина. Тюмень: Формат, 2014. 128 с.
- Прокопенко В. И. Этнопедагогика народа ханты: физическое воспитание и игры. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2005. 296 с.
- Прокопенко В. И. Манси: традиционные игры, состязания и современные национальные виды спорта: книга для учителя. Сургут: Новости Югры, 2019. 227 с.
- Прокопенко В. И., Шаймарданов Р. Х. Этнопедагогика народа ханты. Новосибирск: Наука, 2014. 182 с.
- Прокопенко В. И., Шаймарданов Р. Х. Этнопедагогика народа манси (середина XIX – начало XXI в.). Новосибирск: Наука, 2018. 252 с.
- Рейнсон-Правдин А. Н. Игра и игрушка народов Обского Севера (социальные корни игры) // Советская этнография. 1949. № 3. С. 109–132.
- Ругин Р. П. Легенды и мифы ханты. Салехард: Красный Север, 2008. 432 с.

Сказка моя! Мифы и сказки Югры. М.: БИБЛИО-ГЛОБУС, 2015. 264 с.

Сказки Иныревой Екатерины Григорьевны (казымский диалект хантыйского языка) / сост. С. Д. Дядюн. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2016. 80 с.

Сказки, песни, загадки народа манси / сост. М. В. Кумаева; пер. с манс., примеч. М. В. Кумаева; под ред. Т. Д. Слинкиной, В. Н. Соловар. Ханты-Мансийск: Югорский формат. 2015. 164 с.

Тахтуева А. М. Игры и игрушки обских угров в традиционном воспитании хантыйской семьи // Народы Северо-Западной Сибири. 1996. Вып. 3. С. 58–65.

Тахтуева А. М. Игры и игрушки обских угров в традиционном воспитании детей // Игры детей обско-угорских народов. СПб.: Алфавит, 1999. С. 10–24.

Хандыбина О. К вопросу о хантыйских играх // Обские угры: научные исследования и практические разработки: материалы Всероссийской научной конференции VII Югорские чтения. Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2008. С. 176–181.

Чучелина Т. С. Сказки Югры. М.: Наш современник, 1995. 176 с.

Сценарии открытия и закрытия смены

Вводная игра-встреча «Знакомство с «Планетой игр “Нумас юнт”»

(сценарий церемонии открытия летней профильной смены «Планета игр “Нумас юнт”»)

При входе на площадку проведения летней профильной смены участникам раздаются ленты (или плетеные браслеты (фенечки), или жетоны) трёх цветов (зеленый, синий, желтый). Ленты или плетенные браслеты повязываются на руку участников.

Построение участников (линейка).

Ведущий 1 (1-ый Хранитель): *Вўца вѳлаты йэшэж нъаврэмэт!* Здравствуйте, дорогие ребята! Мы рады приветствовать вас на Планете игр “Нумас Юнт”! Давайте поприветствуем друг друга!
(аплодисменты)

Ведущий 2 (2-ой Хранитель): Мы являемся хранителями Планеты игр “Нумас юнт”. Мы станем вашими проводниками в увлекательном путешествии на нашей планете.

Ведущий 3 (3-ий Хранитель): Кто знает, что значит «Нумас юнт»? (ответы участников). «Нумас юнт» в переводе с хантыйского языка означает «Мысль игра» или «Игрушки для думания». На нашей планете вы встретите много удивительных обитателей, познакомьтесь с играми обско-угорских народов и проверите свои знания и игровые навыки в соревнованиях!

1-ый Хранитель: Но, прежде, чем мы начнём, нам нужно зарядиться бодростью и сделать разминку! (Ведущий показывает упражнения, дети повторяют, за основу можно взять танцевальные движения обско-угорских народов или игры-разминки).

2-ой Хранитель: Молодцы, ребята! Теперь вам нужно разделиться на три команды, а сделаем мы это с помощью ваших вязаных браслетов (или лент, или жетонов). У кого браслеты зеленого цвета – объединяйтесь в одну команду, у кого ленты синего цвета – объединяйтесь во вторую команду, у кого ленты желтого цвета – объединяйтесь в третью команду.

Участники объединяются в команды.

3-й Хранитель: У каждой команды должно быть своё название, своя кричалка. И прямо сейчас вы узнаете, как будут называться ваши команды и ваши проводники вручат вам отличительные знаки (бейджи, и т.д.) (идет жеребьевка). Команда с зелёными браслетами будет называться «Орлы», ваш проводник – Хранитель Планеты игр “Нумас юнт” (называется имя 1-го Хранителя: например, Пётр Петров). Команда с желтыми браслетами будет называться «Лебеди» и ваш проводник – Хранитель Планеты игр “Нумас юнт” (называется имя 2-го Хранителя: например, Семён Семёнов), и команда с синими браслетами будет называться «Журавли» и ваш проводник – Хранитель Планеты игр “Нумас юнт” (например, Евдоким Евдокимов).

Хранители (вожатые, выступающие в роли ведущих) проходят к своим командам и раздают отличительную командную атрибутику.

2-ой Хранитель: Итак, наши команды готовы! Пора познакомиться с самым авторитетным человеком нашей планеты. И я приглашаю для приветствия Главного хранителя Планеты игр “Нумас юнт” (представляет начальника лагеря, например, Иванова Ивана Ивановича).

Главный Хранитель (начальник лагеря) приветствует участников

Главный Хранитель: А теперь поговорим о важном! Как и во многих местах Вселенной, на нашей Планете игр “Нумас юнт” есть свои правила, которые ни в коем случае нельзя нарушать!

(рассказывает о распорядке дня лагеря, правилах поведения и технике безопасности)

Главный Хранитель: В добрый путь ребята, объявляю игровую смену «Планета игр “Нумас юнт”» открытой!

Звучит гимн игровой смены

3-ий Хранитель: А теперь мы приглашаем вас в нашу сказочную Мастерскую, мы познакомим вас с нашими виртуальными помощниками – героями обско-угорских сказок (вожатые ведут ребят в помещение с большим экраном, где предстоит знакомство с программой смены; на экране герои обско-угорских сказок: мальчик *Ими Хилы*, сказочница *Моцнэ* и старый *Меук*)

1-ый Хранитель: *(рассказывает об Ими Хилы и представляет 1-ый тематический блок программы «Волшебные палочки Ими Хилы» – на экране изображение Ими Хилы и программа)*

2-ой Хранитель: *(рассказывает о сказочнице Моцнэ и представляет 2-ой тематический блок программы «Игры-сказки мудрой Моцнэ» – на экране изображение Моцнэ и программа)*

3-ий Хранитель Планеты: *(рассказывает о старом Меуке и представляет 3-ий тематический блок программы «Сокровища из сундука старого Меука» – на экране изображение старого Меука и программа)*

Главный Хранитель: Как вы уже поняли, ребята, вам предстоит изучить достаточно много интереснейших игр, которые дошли до нас из глубины веков благодаря культурам народов ханты и манси. Вы будете осваивать их в командах, состязаться, тренироваться, соревноваться, узнаете много удивительных вещей о культурном наследии, мифологии и традициях коренных народов Югры. Мы желаем вам узнать как можно больше нового и познавательного о нашем удивительном мире. Успехов вам в прохождении всех этапов, а поможет вам в этом «Путевой дневник исследователя Планеты игр “Нумас юнт”». Я прошу представителей команд получить их.

Хранители выдают книжки участникам смены.

1-ый Хранитель: А сейчас мы познакомим вас со страницей нашей смены на сайте; кроме этого у нас будет свой чат (*называет мессенджер*), где мы сможем с вами обмениваться объявлениями; а здесь у нас – информационный уголок (*представляет участникам стенд для рейтинга*), там мы будем размещать сведения об успехах команд.

2-ой Хранитель: Кроме этого, каждый участник и каждая команда будут получать жетоны (*показывает два вида жетонов с орнаментами «Солнце» и «Двухголовой птицы»*) – это ваши баллы для личного и командного зачёта. Сегодня каждый участник получает по 1 баллу

Хранители выдают участникам жетоны с орнаментом «Солнце»

3-ий Хранитель: В завершении нашей праздничной встречи, приглашаем всех на праздничный обед! После обеда каждая команда займётся решением важных вопросов, а также мы заполним небольшие анкеты, чтобы сформулировать свои намерения о том, как мы хотим провести нашу смену.

После праздничного обеда хранители (воспитатели) работают с командами, выбирают командира, заполняют «Путевой дневник исследователя Планеты игр “Нумас юнт”», раздают ребятам тексты кричалок и девизов (или вместе с детьми сочиняют их сами), подключают ребят к чату, и рассказывают о планах на следующий день смены. Они знакомят участников смены с вводной анкетой (Приложение 2) и помогают им заполнить её, затем собирают заполненные анкеты.

Заключительная игра-встреча

«Финальный день на Планете игр “Нумас юнт”»

(сценарий церемонии закрытия летней профильной смены «Планета игр “Нумас юнт”»)

Построение команд (линейка) под звучание гимна смены «Команда “Нумас юнт”».

Ведущий (Хранитель игр): Здравствуйте, ребята! Мы проделали большой путь, исследуя нашу Планету игр «Нумас юнт». Предлагаю начать нашу завершающую встречу с общей кричалки смены:

На планете “Нумас Юнт”,
В царстве игр, головоломок
Каждый вечно сердцем юн,
Быстр, умён, смекалист, ловок!

Сегодня наше путешествие завершается и нам пора подвести итоги! А помогут нам в этом наши добрые помощники – герои хантыйских сказок.

На сцену под звуки нарсьюха, танцую по-хантыйски, выходит Ими Хилы.

Ими Хилы: Вўцца! Привет, друзья! *(повторяет вполголоса кричалку, не глядя на ребят, как будто заучивает её, а потом обращается к ним вновь)* Я очень рад, что вы оказались весёлыми и активными исследователями. Осваивая Планету игр “Нумас юнт”, вы достойно прошли все испытания и овладели прекрасными играми, стали сильнее, мудрее, проявили находчивость, а самое главное обрели верных друзей, научились работать в команде и вместе преодолели все трудности. И прежде, чем мы начнём наш праздник, я предлагаю нам провести разминку!

Под звуки инструментальной музыки Ими Хилы показывает упражнения, дети повторяют, за основу можно взять танцевальные движения обско-угорских народов или игры-разминки.

Ими Хилы: Ребята, а вы готовы узнать имена самых проворных, самых смелых, самых умелых ребят? *(ответ участников – Да!)* Тогда предлагаю приступить к ... !

Мудрая Мощнэ *(неожиданно, легкой походкой, с кузовком для ягод она выходит на сцену, к концам её платка привязаны колокольчики, поэтому при каждом движении раздаётся приятный перезвон):* Подожди-подожди, Ими Хилы, не спеши! Быстро сказка сказывается, да не быстро дело делается... Давай сначала проверим, на сколько ребята хорошо усвоили новые знания. *Вўцца вёлаты, тьөпэн нъаврэмэт (обращается к ребятам)!* Я приветствую вас, дорогие мои дети! В хантыйском народе говорят: «Человек с глазами и ушами. Всё видит, всё слышит, ничего мимо глаз, мимо ушей не пропускает». Я буду задавать вам вопросы, и кто быстрее всех на них ответит – получит от меня вкусную конфетку. А тебя *(обращается к Ими Хилы),* «эту проворность, ту проворность несущий человек», я прошу помочь мне в определении ребят «с толковым ртом и языком», кто свои «думы, мысли держит высоко и показывает вперёд».

Ими Хилы: Хорошо, Мудрая Мощнэ, я обязательно тебе помогу... Но ты и сейчас уже говоришь пословицами да загадками. Давай, всё-таки задавай свои вопросы конкретно и более понятно... А ребята своё дело знают...

Мудрая Мощнэ: Да, пожалуй, ты прав. Конечно, мне хотелось бы, чтобы ребята познакомились с дошедшими до нас из глубины веков мудрыми хантыйскими выражениями, но это может усложнить задачу и всех запутать. Итак, слушайте мои вопросы.

Викторина от мудрой Мощнэ:

1. Как называется обско-угорская сборная головоломка, которая может состоять из шести, девяти четырехгранных палочек с пазами в различных местах? («Замок», хант. «Туман»)
2. Сколько необходимо палочек в игре для развития памяти для расклада фигуры «Журавль»? (21)
3. Какая фигурка в игре «Төс щир вой» имеет наибольшую ценность? («Солнце», 50 баллов)
4. Как называется головоломка, задача игрока в которой, освободить большое колечко? («Хитрый лис» или «Хитрая лиса») А на хантыйском? («Ущмарэн вухсар»)
5. Как на хантыйском языке называется игра в камешки? («Кев юнт»)

Мудрая Мощнэ: Молодцы, ребята, хорошо усвоили правила Планеты игр! Вы такие же смышленные, как сам Ими Хилы! Вот вам мои конфетки.

Ими Хилы: Мудрая Мощнэ, спасибо тебе за помощь! Хочешь, оставайся с нами, ребята многим тебя порадуют.

Мудрая Мощнэ: Конечно же, я останусь с вами, мне интересно узнать имена самых проворных, самых смелых, самых умелых ребят!

Ими Хилы: Друзья, давайте постараемся вспомнить все названия игр, которые мы исследовали на нашей планете.

Участники перечисляют названия игр («Большой дом», «Питы вўс», фокус с беспарной палочкой, «Щол», «Кев юнт» и др.)

Ими Хилы: Ну а сейчас, я думаю, уже можно начать награждение самых проворных, самых смелых, самых умелых ребят!

Но тут раздаются громкие звуки бубна, Ими Хилы и Мощнэ начинают оглядываться.

Старый Меук (выходит на сцену ритмичной поступью, но кряхтя и неся на себе сундук): Не торопись, *Ими Хилы*, я тоже хочу испытать напоследок наших участников!

Ими Хилы: Хм... Но, ребята уже обыграли тебя несколько дней назад, что ты ещё хочешь?

Старый Меук (ставит на землю свой сундук, кланяется во все стороны и ребятам): Прежде чем ребята отправятся домой, я хочу сыграть с ними в игру «Тebкo», но только не на доске, а на поле. А вместо игровых фигурок на это поле встанут сами ребята. Правила такие же, нужно шагать так, чтобы на поле осталось как можно меньше «гвоздей», которые будут представлять наши участники. Вы же – *Ими Хилы* и *Мудрая Мощнэ* будете мне помогать, называя поочередно игроков, которые должны совершать свой ход.

Поле разлиновано на квадраты с помощью мела или веревок. Как фигуры-«гвозди» на доске участники становятся в квадраты, если участников не хватает пустые квадраты занимают хранители игр, если остаются ещё пустые квадраты их можно занять предметами. Инициатива первого хода принадлежит Ими Хилы и он называет первого игрока.

Старый Меук: (после окончания игры) Молодцы, ребята, у меня тоже есть для вас подарки, вот мой сундук, и сейчас я его открою, и вы возьмете себе подарочки (можно в маленькие мешочки положить по горсточке кедровых орехов или любой другой подарок предложит).

Ими Хилы: Ребята, давайте поблагодарим *Меука*! Он оказался добрым и щедрым! Оставайтесь с нами, добрый *Меук*!

Ими Хилы: Вот теперь-то мы точно можем начать награждение самых проворных, самых смелых, самых умелых ребят!

Хранители игр (вожатые): (из зала) Подожди, *Ими Хилы*, мы тоже хотим напоследок испытать наших ребят!

Ими Хилы: Хорошо, выходите на сцену и говорите, как вы хотите испытать наших исследователей.

Хранители: Спасибо, *Ими Хилы*! Ребята, мы предлагаем устроить супер-игру «Путанку», мы сейчас всех привяжем веревками друг к другу. Ваша задача распутаться, используя тот же метод, если бы были связаны два человека.

(Игра «Путанка»)

Ими Хилы: Теперь мы точно начинаем награждение самых проворных, самых смелых, самых умелых ребят! И я приглашаю на сцену Главного Хранителя Планеты игр «Нумас юнт» – *Иванова Ивана Ивановича* (здесь и далее даны условные имена)!

Главный Хранитель: (Приветствует участников)

Ими Хилы: Друзья, каждый, кто прошёл путь исследователя нашей Планеты, становится «Знатокoм игр “Нумас юнт”». Для получения сертификатов мы приглашаем на сцену команду «_____»!

Мудрая Мощнэ: О, прекрасные «_____» (название команды)! Представьтесь так, как вы умеете (Команда отвечает своей командной кричалкой)

Старый Меук: Ваш девиз? (Команда отвечает)

Главный хранитель вручает сертификаты «Знатокoв игр “Нумас юнт”».

Ими Хилы: для получения сертификатов мы приглашаем на сцену команду «_____»!

Мудрая Мощнэ: О, мои замечательные «_____» (название команды)! Что вы скажите нам о себе (Команда отвечает своей командной кричалкой)

Старый Меук: Ваш девиз? (Команда отвечает)

Главный хранитель вручает сертификаты «Знатокoв игр “Нумас юнт”».

Ими Хилы: Больше всех жетонов с орнаментом мифической легендарной «Двухголовой птицы» собрала команда «_____»! Вы стали самой лучшей командой смены и вы

становитесь «Мастерами игр “Нумас юнт”». Поздравляем вас ребята, выходите на сцену и получайте ваши призы. Не забываем про фото!

Мудрая Мощнэ: Итак, ребята, соберитесь! Слушаем победный клич победителей! (Команда отвечает своей командной кричалкой)

Старый Меук: Ваш девиз? (Команда отвечает)

Главный хранитель вручает сертификаты, медали «Мастер игры» и подарки.

Ими Хилы: Самым активным участникам смены, которые собрали больше всего жетонов с орнаментом «Солнце», присуждается звание «Магистр игр «Нумас юнт». Ими становятся Ульянова Ульяна, Николаев Николай, Семенов Семен и Зинина Зина! (здесь и далее даны условные имена) Поздравляем!

Главный хранитель вручает подарки и медали «Магистр игр «Нумас юнт».

Мощнэ в этот момент пританцовывает, а Старый Меук играет на музыкальном инструменте (нарсьюхе, тумране или бубне)

Ими Хилы: Переходим к награждению победителей соревнований:

Мудрая Мощнэ (объявляет результаты индивидуального зачёта в отборочном турнире по настольной игре в палочки «Щол»):

3 место – Игорь Игорев

2 место – Марья Марьяна

1 место – Остан Останов

(награждение)

Ими Хилы (объявляет результаты в командном зачёте по настольной игре в палочки «Щол»):

3 место – команда «_____»

2 место – команда «_____»

1 место – команда «_____»

(награждение)

Старый Меук (объявляет результаты индивидуального зачёта в турнире по настольной игре в камешки «Кев юнт»):

3 место – Вячеслав Славин

2 место – Виктор Витин

1 место – Евгения Евгениева

(награждение)

Мудрая Мощнэ: Объявляет результаты в командном зачёте по настольной игре в камешки «Кев юнт»:

3 место – команда «_____»

2 место – команда «_____»

1 место – команда «_____»

(награждение)

Ими Хилы: И в завершении мы называем имена участников, которые будут представлять наш город / село _____ на Региональных соревнованиях «Нумас юнт» в столице Югры – городе Ханты-Мансийске.

Мудрая Мощнэ (называет имена трёх участников смены, показавших лучшие результаты по настольной игре «Щол».

(звучат аплодисменты)

Старый Меук: называет имена трёх участников смены, показавших лучшие результаты по настольной игре «Кев юнт».

(звучат аплодисменты)

Главный Хранитель: Мы поздравляем всех участников смены Планета игр «Нумас юнт»! Каждому из вас, ребята, мы желаем успехов и новых побед во всех ваших добрых начинаниях, получении новых знаний и умений! За три недели, проведённых вместе, вы стали одним дружным коллективом. Надеюсь, что вы возьмёте с собой всё лучшее... Пусть с вами останутся и наши игры. Давайте же все вместе исполним песню «Команда “Нумас юнт”», ставшей гимном нашей смены.

Исполнение гимна смены. Общее фото всех участников

Анкеты для входящей и итоговой диагностики

Входная анкета

Дорогой Друг!

Ответив на вопросы анкеты, ты сможешь нам интересно организовать твой отдых.

1. Чем ты любишь заниматься в свободное время?

2. Чем бы ты хотел заняться этим летом?

3. Каким видом спорта ты занимаешься? К каким видам спорта ты испытываешь интерес?

4. В какие игры ты любишь играть?

5. Знаком ли ты с культурой коренных народов Югры, их обычаями, традициями, мифами и сказками? _____

6. Знаком ли ты с играми коренных народов Югры?

7. Какими качествами характера ты обладаешь?

8. Какие способности ты хотел бы в себе развить?

Спасибо за ответы!

Итоговая анкета

Дорогой Друг!

Вот и закончилась наша смена! Ответь, пожалуйста, на вопросы и поделись своими впечатлениями о проведенном отдыхе.

1. Насколько интересно был организован твой отдых?

2. Что для тебя было самым интересным в профильной смене?

Знакомство с играми	
Тренировочные занятия	
Викторины	
Участие в турнирах	
Квест	
Другое	

4. Какие игры понравились тебе больше всего?

Напольная игра с палочками	
Напольная игра с камешками	
Узелковые головоломки	
Кубик-головоломка «Замок»	
Веревочные игры	
Верёвочные головоломки	
Игра «Голова шуки»	
Игра-бильбоке «Тэс щир вой»	
Игра-силуэт из палочек «Птица»	
Игра «Большой дом»	
Обско-угорские шахматы	
Ненецкие шахматы «Тэбко»	
Игра-фокус «Беспарная палочка»	
Все эти игры нравятся	
Ни одна из этих игр не нравится	
Другое	

6. Какие новые способности ты раскрыл в себе, играя в игры «Нумас юнт»?

7. Хотел бы ты и дальше заниматься напольными играми «Нумас юнт»?

8. Что нового ты узнал о культуре коренных народов Югры?

9. Посоветуешь ли профильную смену «Планета игр “Нумас юнт”» своим друзьям и знакомым?

Да	
Скорее да, чем нет	
Затрудняюсь ответить	
Скорее нет, чем да	
Нет	

10. Твои предложения и пожелания организаторам профильной смены «Планета игр “Нумас юнт”».

Символика, атрибутика, реквизит смены

Кулоны с эмблемой для хранителей Планеты игр «Нумас юнт»»:



Жетоны для накопления баллов
в индивидуальном и коллективном зачёте:



Медаль «Мастер игр»

Эмблема «Магистр игр»



Эмблемы членов команд:



Эмблемы капитанов команд:



СЕРТИФИКАТ
ЗНАТОК ПЛАНЕТЫ ИГР «НУМАС ЮНТ»

ХАНТЫ-МАНСКИЙСК, 2024 Г.



Логотип смены

Логотип представляет собой символическое изображение космического объекта, на котором рядом с надписью «Планета игр» представлено название уже известного бренда «Нумас юнт»¹.



¹ Бренд принадлежит ЧУ «Центр культурного наследия ханты им. В. Волдина» (свидетельство № 941073, от 15.05.2023). Логотип бренда «Нумас юнт» разработан Е.С. Балиной в рамках проекта «Развитие обско-угорских народных и интеллектуальных игр «Нумас-юнт»: актуализация культурного наследия Югры» (2021-2022 гг.), поддержанного Президентским фондом культурных инициатив и Грантом Губернатора ХМАО-Югры.

Путевой дневник исследователя
Планеты игр “Нумас юнт”

Название команды _____

Смена _____

Дата с « ____ » _____ 20 ____ г. по « ____ » _____ 20 ____ г.

Количество ребят в команде _____

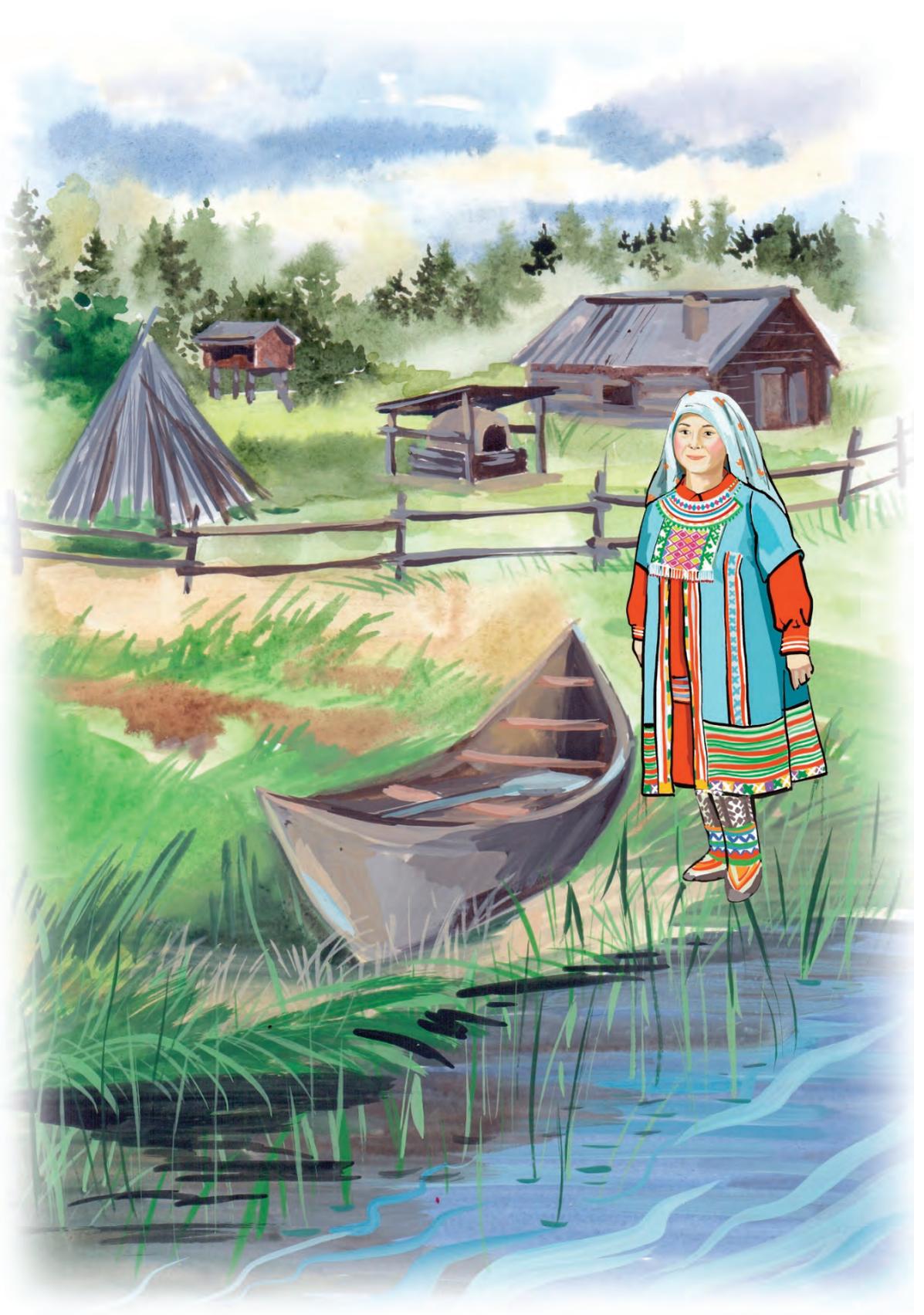
Ф.И.О. Воспитателей/Вожатых _____





«Волшебные палочки *Ими Хилы*»

Дата	Результат	Подпись Хранителя
2-й день: _____ «Лебеди, Орлы и Журавли»	Игра на развитие памяти «Лебедь», «Журавль», «Орёл» Мини-турнир _____	
3-й день: _____ «Ими Хилы приглашает в круг»	Напольная игра с палочками <i>(народный вариант)</i> Мини-турнир _____	
4-й день _____ «Летающие палочки»	Напольная игра с палочками <i>(спортивный вариант)</i> Мини-турнир по напольной игре с палочками <u>(этап «Правая рука»)</u> _____	
5-й день _____ «Секрет “Непарной палочки”»	Игра-фокус «Непарная палочка» _____ Мини-турнир по напольной игре с палочками <i>(этап «Правая рука»)</i> _____	
6-й день _____ «Загадка “Большого дома”»	Игра на развитие памяти «Большой дом» или «Зарубка» Мини-турнир _____ Мини-турнир между командами по напольной игре с палочками <i>(этап «Между пальцами»)</i> _____	
7-й день _____ «Тайна “Чёрной дыры”»	Игры с использованием игрального кубика «Питы вус» _____	
8-й день _____ «Равняемся на Ими Хилы»	Турнир по напольной игре в палочки «Щол» _____	



«Игры-сказки мудрой Мощнэ»

Дата	Результат	Подпись Хранителя
9-й день _____ «Камешки, зовущие играть»	Напольная игра с камешками (народный и спортивный варианты) Мини-турнир _____	
10-й день _____ «Копилка щучьей мудрости»	Игра-сказка «Голова щуки» Викторина _____	
11-й день _____ «Легенды птицы Сэвыс»	Игра-бильбоке «Тэс щир вой» Мини-турнир _____	
12-й день _____ «Югорские хитросплетения»	Верёвочные игры «Петляние», «Сорочья лапка», «Верёвка для скручивания» Мини-турнир _____	
13-й день _____ «Мощнэ дарит удачу»	Викторина _____ Турнир по напольной игре в камешки _____	

«Сокровища из сундука старого Меука»

Дата	Результат	Подпись Хранителя
14-й день _____	Кубик-головоломка «Замок» _____	
«Ключ к сундуку Меука»		
15-й день _____	Головоломки «Хитрый лис», «Палочка стоимостью пять лошадей», «Палочка пуговичной петли» Мини-турнир _____	
«Сокровищница старого Меука»		
16-й день _____	Веревочные головоломки _____	
«Узелки на сообразительность»	Викторина _____	
17-й день _____	Квест «Путешествие по стойбищу» _____	
«В поисках древнего клада»		
18-й день _____	Ненецкие «шахматы» «Тebкo» («Гвоздь») Мини-турнир _____	
«Испытание для смекалистых»		
19-й день _____	Обско-угорские «шахматы» Мини-турнир _____	
«Испытание “Не силой единой”»		

<p>20-й день</p> <hr/> <p>«Обыграй старого Меука»</p>	<p>Отборочный турнир по настольным играм «Нумас юнт» (спортивный вариант) Турнир по настольной игре в палочки</p> <hr/> <p>Турнир по настольной игре в камешки</p> <hr/>	
<p>21-й день</p> <hr/> <p>«Храним древние знания Планеты “Нумас юнт”»</p>	<hr/> <hr/> <hr/>	



Песня «Команда «Нумас юнт»»

Автор слов и музыки Валерий Ледков

Радость ощущая и волнение –
Словно в ожиданьи чуда – я
Палочки – простые, не волшебные –
В горсть беру, дыханье затая.

Вот они – подброшенные – падают
На тыльную ладони сторону.
Снова их подбрасывая, радуюсь,
Если удалось поймать одну.

Для игры такой весёлой и простой
Никто ни слишком стар, ни слишком юн.
Всех зовёт – ведь сможет победить любой! –
В «Шол» играть команда «Нумас юнт»!

«Нумас юнт»! Югра играет!
«Нумас юнт»! Играй, Югра!
«Нумас юнт» Югре желает
Мира, света и добра!
«Нумас юнт»! Югра играет!
«Нумас юнт»! Играй, Югра!
Пусть Югра, играя, станет
Краем света и добра!

Вспомним наших предков, друг мой, ты да я,
Когда нас «Нумас юнт» зовёт на старт.
Пусть игра, уже почти забытая,
Снова дарит радость и азарт!

Жизнь- игра, и в ней одно условие
Нам бы не мешало соблюдать:
В новый век играя в игры новые,
Старые давай не забывать!

Палочки взлетают вверх и падают...
Старая хантыйская игра.
В «Шол» зовёт играть команда «Нумас юнт».
С «Нумас юнт» играет вся Югра.
«Нумас юнт»! Югра играет!
«Нумас юнт»! Играй, Югра!
«Нумас юнт» Югре желает
Мира, света и добра!
«Нумас юнт»! Югра играет!
«Нумас юнт»! Играй, Югра!
Пусть Югра, играя, станет
Краем света и добра!



Примеры девизов и кричалок для команд

Общая кричалка для участников смены:

На планете “*Нумас Юнт*”,
В царстве игр, головоломок
Каждый вечно сердцем юн,
Быстр, умён, смекалист, ловок!

Кричалка для команды «Орла»:

Мы горды, сильны, смелы,
Потому что мы – орлы!

Девиз команды «Орла»:

Орёл – высокого полёта птица.
К высотам новым – наш девиз – стремиться!

Кричалка команды «Журавля»:

Журавлиный клин летящий
Слажен и красив.
В команде настоящей –
Сплочённый коллектив!

Девиз команды «Журавля»:

Добрым людям всей Земли
Шлём привет мы – журавли!

Кричалка команды «Лебедя»:

Друг другу лебеди верны.
Они – пример для всех!
В миг трудный дружбу сохраним –
Отпразднуем успех!

Девиз команды «Лебедя»:

На земле, воде и в небе
Нет прекрасней птицы лебедь!

Материалы к тематическому блоку «Волшебные палочки Ими Хилы»

Игра на развитие памяти с выкладыванием силуэтов птиц «Лебедь», «Журавль», «Орёл»

Первый вариант. С помощью палочек выкладывается фигура птицы: «Журавля», «Лебеда» или «Орла». Игрокам даётся минута времени, чтобы её внимательно рассмотреть, после чего они дружно отворачиваются. Ведущий в этот момент убирает одну из палочек и просит игроков повернуться. Они должны увидеть, какой из палочек не достаёт, и назвать эту часть «птицы».

Правила игры могут упрощаться или усложняться. Например, для усложнения игры ведущий может раздвигать палочки, создавая видимый объём в той или иной части изображения «птицы». Например, если палочка убирается из «хвоста», который составлен из пяти палочек, то оставшиеся четыре палочки раздвигают так, чтобы они заняли первоначальную его площадь, сохраняя равное расстояние между ними.

Второй вариант. Игроки запоминают расклад фигуры из палочек и отворачиваются. Ведущий, убирая палочку из какой-либо части «птицы», задаёт вопрос первому игроку: «Я убрал одну палочку из «головы» («шеи», «хвоста», «туловища» и т. д.). Сколько там осталось палочек?». Если игрок отвечает верно, то ему отдаётся эта палочка и игра для него продолжается дальше. Если он ошибся, то палочка остаётся на месте, а ход переходит к другому игроку.

В конце игры участники подсчитывают количество палочек. Тот, у кого больше правильных ответов, – выигрывает.

Третий вариант. Ведущий раскладывает фигуру из палочек. Игроки запоминают количество палочек в каждой части «птицы», отворачиваются и по памяти отвечают на вопросы ведущего, задаваемые в определённом порядке:

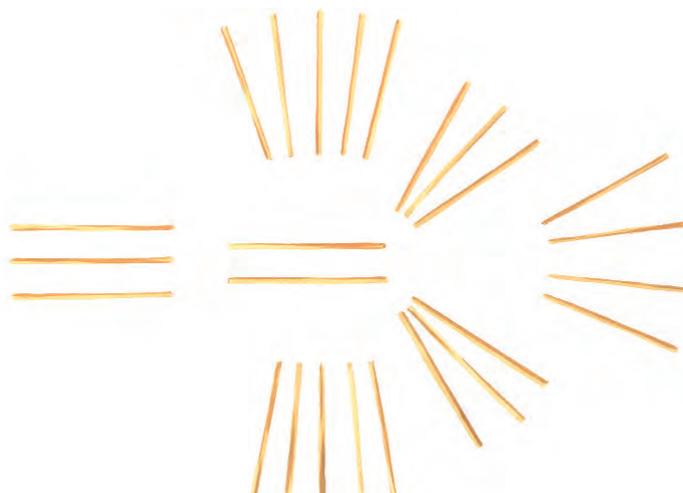
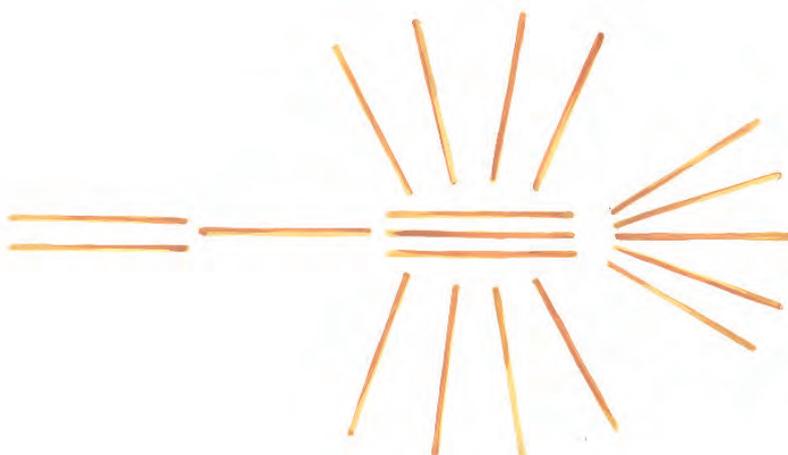
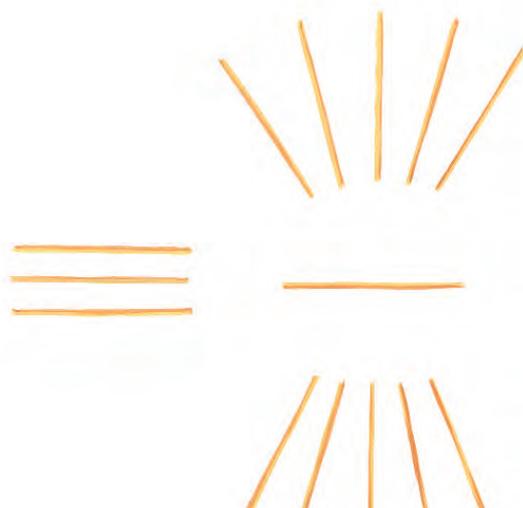
- Сколько палочек в «голове»?
- Сколько палочек в правом «крыле»?
- Сколько палочек в левом «крыле»?
- Сколько палочек в «хвосте»? (кроме «орла»)
- Сколько палочек в «туловище»?
- Сколько палочек в «шее»? (только у «лебедя»)
- Сколько палочек в правой «ноге»? (только у «журавля»)
- Сколько палочек в левой «ноге»? (только у «журавля»)

Каждый раз, когда ведущий получает правильный ответ, он убирает в этом сегменте фигуры по одной палочке, которую может отдавать игроку (относительно более легкий вариант, позволяющий игроку перепроверить себя, прокручивая предыдущие комбинации, с учётом порядка задаваемых вопросов, например, это можно сделать в период, когда в игру вступит другой игрок), или оставляет убранные палочки у себя (в этом случае игрок полностью опирается только на свою память). Соответственно, каждый раз количество палочек меняется, а игрок должен удерживать в своей голове внимание на оставшемся количестве. Если в какой-то из частей «птицы» палочки уже отсутствуют, то при очередном вопросе ведущего о количестве палочек в этом сегменте, игрок отвечает: «нет», «ноль» и т. п. Стоит игроку ошибиться в ответе, назвав неверное количество палочек в одном из сегментов фигуры, ход переходит к другому участнику. Но прежде, чем следующий участник вступит в игру, ведущий подсчитывает и запоминает количество убранных им палочек в результате правильных ответов предыдущего игрока. Запоминается также позиция, в которой была допущена ошибка. Именно с этой позиции допустивший ошибку игрок продолжает свою игру, если ему представится такой шанс в порядке очередности. Для следующего же участника ведущий вновь раскладывает первоначальную фигуру птицы. При наличии же большого комплекта палочек у каждого игрока ведётся свой отдельный расклад, что существенно упростит задачи

ведущего. Эту игру можно усложнить, задавая вопросы игрокам не в определённом порядке, а в разброс.

Победителем становится тот, кто раньше закончит игру и, соответственно, наберёт большее количество палочек.

Расклады из палочек: «Лебедь», «Орёл», «Журавль»



Напольная игра с палочками «Шол» (народный вариант)

Напольные игры с палочками «Шол» (хант.) или «Туслы» (манс.) очень популярны в культуре обских угров. Они хорошо развивают мелкую моторику, ловкость, влияют на развитие мыслительных способностей. Играть могут от двух человек и более. Количество палочек в игре может варьироваться (50, 100 и т.д.).

Первый этап. Кучка палочек берётся в руку и подбрасывается вверх. Часть упавших палочек ловится тыльной стороной руки. Из этого положения палочки, лежащие на тыльной стороне руки, вновь подкидываются вверх. Подброшенные палочки ловятся теперь внутренней стороной ладони (в кулак). Удачным считается ход, если игрок поймает нечетное количество палочек. Пойманные палочки парами откладываются в общую кучу, а оставшаяся беспарная палочка забирается игроком. Он продолжает свою игру до тех пор, пока не ошибётся или поймает чётное количество палочек. Затем в игру вступает следующий участник. В другом варианте: все игроки поочередно делают только один ход, независимо от результата. И палочки постепенно распределяются между ними. Когда в кучке остаётся всего одна палочка, начинается второй этап игры.

Второй этап. Оставшуюся палочку подкидывают тыльной стороной руки (правши играют правой, левши – левой) и ловят уже между пальцами, поочередно – между большим и указательным, указательным и средним и т. д., затем обратно. Для этого палочка кладётся на тыльную сторону ладони и подкидывается. Подкидываемая палочка ловится между большим и указательным пальцами. Затем таким же образом между указательным и средним пальцами. Далее – игрок ловит палочку между средним и безымянным пальцем, между безымянным пальцем и мизинцем. При успешном прохождении испытания, противники отдают этому игроку по 10 палочек. У кого их не достаёт, играет в долг или следит за игрой уже в качестве наблюдателя. Другие продолжают играть одной палочкой также, как и предыдущий игрок, подбрасывая тыльной стороной руки и ловя поочередно между пальцами.

В усложнённом варианте игрок продолжает ловить палочки между пальцами также и в обратном порядке: между мизинцем и безымянным пальцем, между средним и безымянным и т. д. Когда круг отыгравших участников заканчивается, начинается третий этап игры.

Третий этап. Последний игрок из числа прошедших второй этап берёт всю кучу палочек и подбрасывает её вверх. Поверх упавшей кучи устанавливается «чум» из трёх палочек. Из-под этого «чума» игроки поочередно вытаскивают по одной палочке до тех пор, пока из-за неосторожного движения «чум» не упадёт. Тот, кто уронил «чум», пропускает ход. А следующий игрок вновь устанавливает «чум», продолжая игру. Когда останется только один «чум», игрок забирает себе одну палочку из трёх, тем самым завершается третий этап игры.

Четвертый этап. Играют каждой из двух палочек по очереди также, как во втором этапе игры, но уже обеими руками. Сначала палочка подкидывается тыльной стороной ведущей руки и ловится между пальцами: между большим и указательным, между указательным и средним и т.д. Затем этой же рукой игрок ловит палочку уже в обратном порядке: вновь между мизинцем и безымянным пальцем, между безымянным и средним и т.д. Второй палочкой он играет также, но уже другой рукой (не ведущей), также проходя полный цикл игры: подбрасывая палочку тыльной стороной руки и ловя её поочередно между пальцами.

В усложнённом варианте нужно также ловить палочку между пальцами этой же руки, но уже в обратном порядке. За прохождение данного этапа игрок получает от своих противников по 10 палочек за каждую отыгранную им палочку.

Игрок, проигравший все палочки или не сумевший пройти один из этапов, выбывает. Победителем становится игрок, успешно прошедший все этапы игры и набравший максимальное количество палочек.

Игра-фокус «Пилы щол» («Непарная палочка»)

Эта познавательная забава построена на принципе чёт / нечет, или другими словами – парности / непарности. Ребятам предстоит разгадать тайну, лежащую в основе игры-фокуса. Как известно, даже не всем взрослым людям, удаётся разрешить её с первого раза.

Первый этап. Ведущий берёт 15 палочек, приглашает любого участника смены и просит его развести пальцы обеих рук. Между пальцами вставляет по 2 палочки: между большим и указательным, между указательным и средним и т.д., при этом постоянно приговаривая: «Пара, пара, пара...». Когда в руках у ведущего остаётся последняя непарная палочка, он акцентирует на ней внимание и говорит: «А эта палочка без пары», и вставляет её между мизинцем и безымянным пальцем левой руки.

Второй этап. Затем ведущий в том же порядке начинает разбирать размещённые между пальцами игрока парные палочки, деля их между собой и игроком на две кучки, одну зажимая в своей правой руке, другую – в левой. При дележе он по-прежнему приговаривает: «пара, пара, пара...». Когда остаётся последняя (непарная) палочка, ведущий говорит: «А эту непарную палочку я отдаю тебе», и зажимает её вместе с другими палочками в руке и передаёт игроку. Не разрешая пересчитывать, проговаривает: «Теперь у тебя в руке непарные палочки, а у меня – парные. Держи крепко. Я сейчас буду колдовать, и палочка без пары окажется у меня».

Третий этап. Игрок держит переданные ведущим палочки в своих руках. Свою же кучку палочек ведущий обхватывает вертикально между ладонями и, как бы перетирая их, приговаривает: «Без пары палочка, без пары палочка, иди сюда, иди сюда». Закончив процедуру, он говорит: «Всё! Твоя палочка без пары ко мне перешла. Теперь у тебя только парные палочки, а у меня одна – без пары. Смотри!».

Задача участников до конца дня смены найти разгадку этому фокусу и попрактиковаться в его демонстрации.

Игра на развитие памяти «Вон хот» («Большой дом») или «Алли» («Зарубка»)

Состязательная игра на развитие памяти казымских хантов «Вон хот», переводится как «Большой дом», у сургутских и аганских ханты она известна под названием «Зарубка» – «Алли». В неё могут играть от двух и более человек. Как и другие игры с палочками она может усложняться или упрощаться. Для игры берётся объёмная дощечка с одиннадцатью углублениями: одно чуть побольше – в носовой части и остальные десять расположены равномерно по всей длине дощечки, в которые вставляются десять палочек. Эти отверстия и палочки имеют свои условные названия.

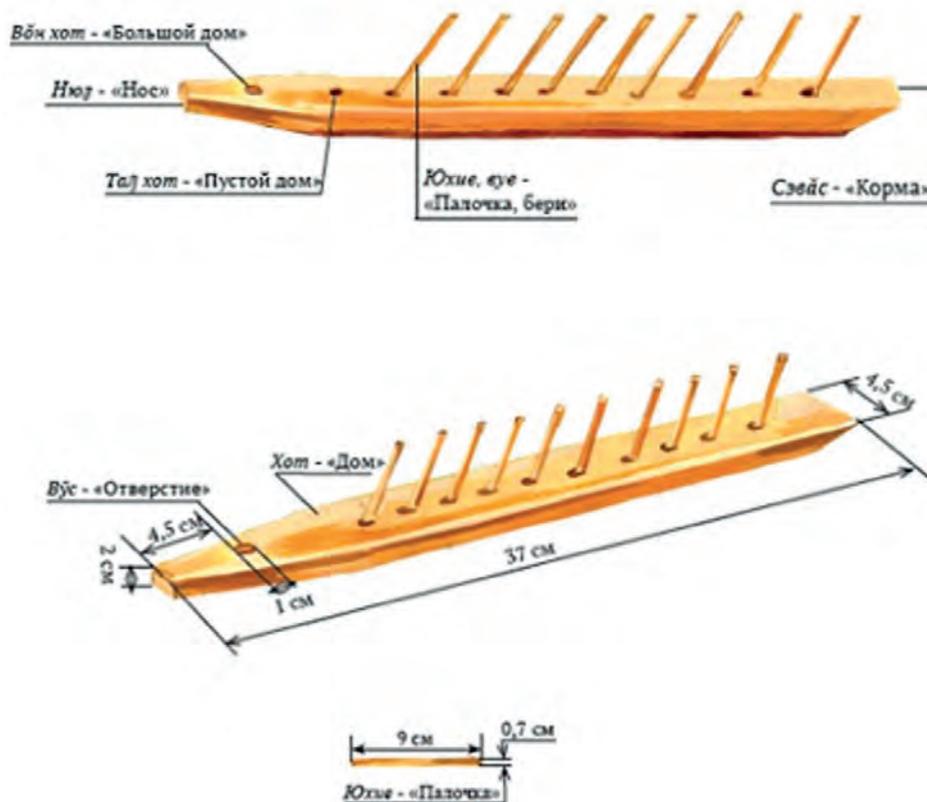
Порядок ответов в игре «Вон хот»: Первое отверстие – «Большой дом» Отверстие с палочкой – «Бери» Отверстие без палочки – «Пустой дом»	Порядок ответов в игре «Алли»: Первое отверстие – «Алли» Отверстие с палочкой – «Бери» Отверстие без палочки – «Пусто»
---	--

Всю игру участники стоят спиной к ведущему, перед которым располагается игральная дощечка. По порядку расположения отверстий и палочек на дощечке, ведущий задаёт сначала первому игроку один и тот же вопрос «Это что?», последовательно указывая на один из её элементов (их названия приведены при описании вариантов). Игрок должен дать такие же однозначные ответы, по памяти правильно называя эти элементы, исходя из логической последовательности, которой руководствуется ведущий, указывая на них за спиной игроков. Если ведущий указывает на палочку, то при получении правильного ответа на свой вопрос, он её убирает, в одном варианте – отдавая игроку, в другом случае – откладывая в кучку возле себя.

Игра продолжается до тех пор, пока игрок, отвечая правильно на вопросы водящего, не соберёт все палочки. Если он допускает ошибку, в игру вступает следующий участник. Когда до игрока, допустившего ранее ошибку, снова доходит очередь вступить в игру, он должен начать её с той игровой комбинации, на которой ошибся. Выигрывает тот, кто раньше всех соберёт все палочки.

Есть и другой усложнённый вариант: на дощечке палочки размещаются не подряд, а изначально чередуются с пустыми отверстиями.

Конструкция игры «Вон хот» («Большой дом»)



Игра «Щол хот» («Палочный дом»)

Комплект игровых палочек можно хранить в виде домика, сооружение которого также является отдельной игрой, развивающей воображение, мелкую моторику рук.

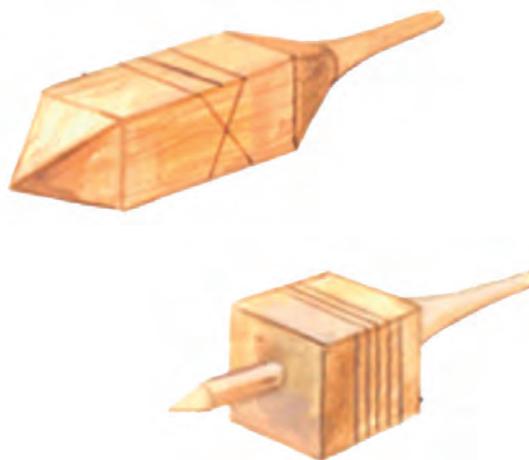
Для такой постройки необходима узкая дощечка или деревянный штырь, который устанавливался в вертикальном положении. Он служит для удерживания всей конструкции палочного домика. Для этого на нём через специальные отверстия горизонтально продевались две палочки, которые служат опорой для закрепления построенного домика. Одна из них располагалась внизу, а другая – в центре. В момент сбора домика верхняя палочка на время убиралась. Когда домик был собран, нижняя палочка располагалась у основания домика, а поверх него аккуратно вдевалась верхняя палочка, закрепляя собой сооружённую постройку. За вертикальный штырь домик можно переставлять, подвешивать и т.д. Для подвешивания в верхней части штыря также располагается отверстие, в которое вдевается верёвочка.

Для того, чтобы удобно было складывать домик, берут также два деревянных бруска, расположенных параллельно друг другу и служащих подставкой для сооружения домика, в пространстве между ними располагалась нижняя палочка, вдетая в штырь. Палочки укладываются как бревнышки в форме традиционной лесной избушки. Когда достроена «крыша», то в центральное отверстие находящегося в центре «избушки» деревянного штыря аккуратно вдевается палочка. Постройка закреплена, и «палочный домик» помещается в место своего хранения.

Конструкция игры «Шол хотыйэ» («Палочный домик»)



Виды игральных кубиков «Питы вўс»: казымский и аганский варианты



Игра с кубиком «Питы вўс» («Чёрная дыра»)

Игральные кубики широко распространены в мировой культуре. Считается, что их прототипом являются игральные кости, известные под названием альчики, астрагалы, бабки.

Название «Питы вўс» (хант.) переводится как «Чёрная дыра». Хантыйские игральные кубики напоминают собой волчок, они имеют заострённый конец и ручку для раскручивания. На три грани кубика наносятся числовые обозначения – зарубки, а на четвёртой – «питы вўс» – ямка, закрашенная чёрным цветом. Для её закрашивания обычно использовали уголёк. С помощью такого кубика игроки разыгрывают лежащие в общей куче палочки, камешки или бабки, в соответствии с выпадающими числами, а чёрная ямка обозначает пропуск хода и переход его к другому игроку.

Казымский кубик – вытянутой формы, заострённый с одной стороны, с другой – ручка, длина которой составляет 1/3 от длины самого кубика. Ряд чисел на гранях может варьироваться: 1, 2, 3 или 3, 7, 10.

Аганский кубик имеет форму куба с «ножкой» и «ручкой». Ряд чисел, размещённых на гранях: 3, 4, 5.

Играют от 2-х и более человек. На кону – палочки, лежащие в общей куче. Игроки вступают в игру поочерёдно. Игра проходит в несколько этапов.

Первый этап. Один из игроков делает ход – раскручивает кубик и смотрит выпавшее ему количество очков, в соответствии с которым он забирает себе палочки из общей кучи. Затем в игру вступает следующий игрок, раскручивая кубик. Когда игроку выпадает «питы вўс», ход переходит к следующему. В этом случае следующий игрок стремится раскрутить кубик так, чтобы вновь выпал «питы вўс», при этом у предыдущего игрока «сгорают» все очки, и он будет вынужден вернуть все палочки на общий кон. Играют так до тех пор, пока все палочки из общей кучи не будут разобраны. Завершается этап подсчётом выигранных палочек у всех игроков.

Второй этап. Игрок с наибольшим количеством палочек вновь крутит кубик. Задача – набрать 7 и более очков за три хода (при числовом ряде на кубике: 1, 2, 3). Только в этом случае данный игрок может считаться победителем. Если же игрок не набирает нужное количество очков, то он все свои палочки кладёт на общий кон, и игра начинается заново.

Материалы к тематическому блоку «Игры-сказки Мудрой Мощнэ»

Напольная игра с камешками «Кев юнт»

Хантыйское название игры с камешками «Кев юнт» («Игра в камешки»), мансийское – «Ахвтасыл туслэв» («Камешками играем»). Для игры подбирают небольшие камешки округлой формы.

Рассмотрим три основных варианта игры в камешки.

Первый вариант

Для игры необходимо пять камешков. В каждом туре четыре камешка раскладываются в определённых комбинациях. Пятый камешек – ведущий. При его подбрасывании вверх игрок должен успеть подхватить лежащие на полу камешки в соответствии с текущим раскладом в определённом порядке.

Первый этап. Четыре камня раскладываются по отдельности. Ведущий камешек подбрасывается четыре раза. Каждый раз, до того, как поймать ведущий камешек, игрок должен успеть захватить один камешек с пола.

Второй этап. Следующий расклад: две кучки по два камешка. Ведущий камешек соответственно подкидывается два раза. При каждом подбрасывании ведущего камешка необходимо поочередно подхватить с земли по два камешка прежде, чем его поймать.

Третий этап. Кладутся отдельно один камешек и три камешка вместе. При подкидывании ведущего камешка подхватываются сначала три камешка, потом один.

Четвёртый этап. На этом этапе четыре камешка кладутся вместе в одну кучку. При подкидывании ведущего камешка игрок должен успеть подхватить все четыре камешка с поверхности пола, прежде чем поймать ведущий камешек. Если действующий игрок не успел поймать ведущий камешек или не смог подхватить камешки с земли, то ход переходит к другому.

Победителем становится тот, кто первым пройдёт все этапы, и игра заканчивается.

Второй вариант

Для игры берётся как можно больше камешков, которые складываются в одну кучу. Отдельно выбирается ведущий камешек. Принцип игры тот же, что и в предыдущем варианте.

Игроки садятся кругом и вступают в состязание по очереди: не поймал – играет следующий. Подкидывается всегда один и тот же главный рабочий камешек, а подхватываются камни из кучи в любом количестве.

Когда «выловлены» все камешки, подсчитывается их количество у каждого из игроков.

Побеждает тот, кто «выловил» наибольшее количество камней.

Третий вариант

На ладони размещают 10–15 камешков, их подбрасывают вверх и ловят тыльной стороной кисти руки. При повторном подбрасывании камешков тыльной стороной руки нужно поймать в ладонь нечётное количество камешков. При успешном прохождении испытания, пойманные в руку камешки игрок убирает парами в общую кучу, а оставшийся беспарный или «нечётный» камешек откладывает в сторону – забирает себе.

Далее, игрок продолжает подбрасывать оставшиеся камешки до тех пор, пока не ошибётся. Например, если не поймает ни одного камешка или в ладони окажется чётное количество камешков, тогда ход переходит к другому игроку.

Победителем считается игрок, у которого набирается наибольшее число отложенных в сторону «нечётных» камешков.

Игра-сказка «Сорт ух» ('Голова щуки')

Голову щуки называют «целой энциклопедией», «копилкой знаний», понимая под этим разнообразие предметов и существ, образы которых напоминают содержащиеся в ней косточки и закрепившиеся в их названиях. Совпадение названий косточек головы щуки у северных хантов, восточных хантов и северных манси свидетельствует, что эта игра-сказка является общим для всех этих групп древним угорским наследием.

В голове щуки есть более 50 косточек. Взрослые рассказывали детям легенду о том, как хищница-щука нарастила себе голову, проглотив разных существ и предметы, которые дали название отдельным косточкам. Они разделены на следующие группы:

1. Сказочные персонажи и их атрибуты.
2. Представители животного мира и их части.
3. Оружие.
4. Хозяйственно-бытовые предметы без привязки к сказочным персонажам.

Детям предлагается отыскать их в коллекции засушенных косточек щучьей головы. Как вариант – можно использовать фотографии этих косточек.

С каждой косточкой связаны сюжеты сказок, загадки, пословицы. Некоторые образы имеют отношение к истории и культуре обских угров. Рассматривая каждую косточку, получая информацию об образах, которые видели в них люди, дети знакомятся с традициями хантов и манси. Знание о предметах материальной культуры и фольклорных сюжетах позволяет им лучше узнать мир коренных народов Югры.

Материалы к занятию «Игра-сказка “Голова щуки”»

Таисия Чучелина

Как Щука себе голову сделала¹⁷

(хантыйская сказка)

Раньше щука безголовая была. Уродливей её не находилось в речках нашего края. Долго просила щука Ингк-хона – Водяного царя подарить ей голову. Ингк-хон отказывал:

– Ты злая. Много рыбы изведёшь. Не дам тебе зубов, не дам головы.

Вот однажды ушёл Ингк-хон к людям в гости. Щука стала под мостками, с которых женщины воду черпали, караулит. Бежала по берегу девочка – сирота Сотхотлопэ. За день Сотхотлопэ сто домов обошла, устала, пить захотела. Легла девочка на мостки, пьёт, напиток не может. А щука раздувалась, раздувалась, сделалась громадная – проглотила Сотхотлопэ. Смастерила из девочки для головы хрящ – мягкую косточку, на крест похожую.

Плыл рыбак в облаке, грёб согнувшись. И его, и лодочку проглотила ненасытная щука. Получились из лодочки крепкие челюсти. И рыбак в дело пошёл. Прибыло с ним крепости в щучьей башке.

Под вечер переплывал реку лось. Отломил щука ударом хвоста лосиную ногу с копытом. И такая кость, похожая на лосиную ногу, щучьей голове пригодилась. Старушка горбатая шла с сыном вдоль берега, вязанку хвороста несла, забрела в реку ноги сполоснуть. Утащила злая рыба старую женщину вместе с хворостом. Сын старушки на выручку кинулся, и он в пасть щуки попал. Из этой добычи выкроила рыба сразу несколько костей. Плыла по реке деревянная лопата, лобовую кость себе из неё сделала.

Черпала неподалеку девушка воду, упустила берестяной ковш.

– Пригодится! – радуется щука.

Много ещё людей и добра заглотила эта хитрая рыба, соорудила себе громадную голову и острые, как частокол, зубы.

¹⁷ Литературная обработка Г. И. Слинкиной. Публикуется по: Чучелина Т. С. Сказки Югры. М., 1995. С. 36–38.

Под утро возвратился Ингк-хон из гостей в Обь, ужаснулся щучьему виду. А щука как раз в проточке стояла, отдыхала.

Ингк-хон заметил, что щука дремлет, и отвёл всю воду из проточки в Обь.

На восходе Хатл-Ими – женщина-Солнце двинулась по небу, заметила страшную щуку на мели, остановилась, пригляделась.

Ингк-хон из Оби подсказывает:

– Суши, Хатл-ими, шальную голову этой непослушной рыбы. Пусть маленькой сделается её голова!

Хатл-Ими направила на щучью голову свой свет и зной, хорошо просушила. Аккуратной рыбья голова стала, чуть больше, чем у крупной нельмы.

– Теперь довольно, – сказал Ингк-хон. – Однако нет ли в щучьей утробе живых людей? Пощупай её, Хатл-Ими, лучами стрелами.

Послала женщина-Солнце лучи, стали они покалывать щучье брюхо, и выскочили из рыбины: девочка Сотхотлопэ и рыбак на лодочке, старушка с вязанкой хвороста и её сын с лосиной ногой в руке. Много всякого добра вывалилось из щуки, и стала она как все рыбы обыкновенные. Но уж голову-то, но уж зубастую не смог Ингк-хон у хитрой рыбины отнять. Так до сих пор щуки хищные, зубастые и ходят, пальца им в рот не кладут.

Про эту рыбу ханты поговорку сложили: «У щуки и мёртвой зубы живые».

Мария Вагатова

Дядя Щука¹⁸

Травке и листьям подобен я цветом.
Со спинкою тёмной, с животиком светлым.
И длинный, и сильный имею я хвост.
А кто я? И где я живу? – вот вопрос.
На суше? В воде? Догадайтесь уж сами!
Я, выскочив, рыбку хватаю зубами
А острые зубы – опасная штука!
Конечно, вы поняли: я – дядя Щука!
Зубаст и силён я. Но ведомо ль вам,
Что косточек полна моя голова?
В ней, (если поймать вам меня повезло),
Найдёте рассказчика сказок весло,
Старушку найдёте с вязанкою дров.
Копыта лося принесёт ваш улов,
Ворону, кукушку, лопатку лося,
Мужчину с долблёнкой, и меч, и гуся!..
А сказок, живущих в моей голове,
Легенд удивительных!.. Их сотни две!
А также, мои дорогие ребята,
Отыщите хитрые в ней вы загадки!
И вот, что ещё я скажу вам, друзья:
Есть люди, которым есть щуку нельзя.
Они эту рыбу священной считают,
Подать на молитвенный стол запрещают.

¹⁸ Перевод на русский язык В. К. Ледкова. Текст оригинала на хантыйском языке с построчным переводом автора опубликован: Вагатова М. *Тёй, тей*: сказки, стихи, песни и считалки для детей. Тюмень: Тюм. дом печати, 2006. 87 с.

Съесть щуку они почитают за грех.
 Но, к счастью, касается это не всех.
 И тем, кто попробовал щуку, известно,
 Что яства вкусней на земле нет, конечно!
 А щучья икра – не еда – объеденье!
 Не́ был бы щукой, то б ел каждый день я!
 А то, что про щуку болтают порою,
 Не слушайте, ешьте меня на здоровье!
 Такой приготовил сегодня для вас
 Я – дядя Щука – про щуку рассказ!



Названия косточек (хрящиков) в голове щуки и их значение

1. Сказочные персонажи и их атрибуты



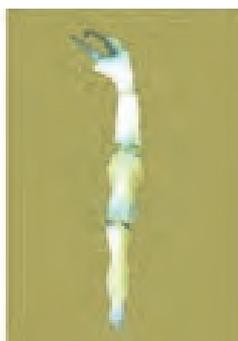
Весло (стрела) Сказочника



Лодка Сказочника



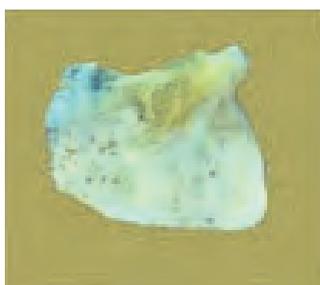
Старушка с хвостом



Девочка-сиротка



Водяной царь



Юбка Парнэ



Коготь Бабы Яги (Парнэ) Зуб невесты
или Ноготь невесты



«Лодка Сказочника»

Варианты названий косточки:

Хопәү ики (казым. ханты) ‘мужчина с лодкой’;

Моньть җө ай рыт (сургут. ханты) ‘лодка Сказочника’;

Хул алысьлан ойка хән (сосьв. манси) ‘лодка рыбака’.

Маленький сказочник в фольклоре хантов и манси – это удачливый охотник и рыбак. Его сила и мудрость в трудолюбии и знании природы, повадок рыб, зверей и птиц.

Из хантыйской сказки М. Вагатовой: «Как только день настаёт, Ай Мо(нь)сьхо земли и воды обходит, бора и болота проходит...».

«Весло (стрела) Сказочника»

Варианты названий косточки:

Моньц хө лөп (казым ханты) ‘Сказочного человека весло’;

Моньц нө лөп (казым ханты) ‘Сказочной женщины весло’;

Моньц хө ньол (казым ханты) ‘Сказочного человека стрела’.

У казымских хантов косточку шуки с названием «*Моньц хө лөп*» («Сказочного человека весло») подкидывали вверх к потолку для удачи, произнося слова: «*Моньц хөйшйэ, лөпэн катла*» – «Сказочный человек, держи весло».

«Старушка с хвостом»

Варианты названий косточки:

Ныпәү ими (казым ханты) ‘женщина с ношей’;

Нәңинэ (сургут. ханты) ‘добрая женщина с кузовом’;

Нәйив хунтың эква (сосьв. манси) ‘хвост несущая женщина’;

Нәйивсакв хунтың аҗирисякве (сосьв. манси) ‘девочка со связкой хвоста’.

В сказках хантов и манси живут добрые и трудолюбивые герои. Среди них встречается образ мудрой бабушки (тётушки), заботливо воспитывающей необычного мальчика, которого ждут невероятные приключения. В имени этого мальчика упоминается о его любимой наставнице: по-мансийски его зовут *Эква Пыгрись*, по-хантыйски – *Ими Хи́лы*, что в переводе означает «Бабушкин Внучок» («Тётушкин племянник»).

«Девочка-сиротка»

Варианты названий хрящика:

Сот хот лопэ (иртыш. ханты) ‘Сто домов обходящая’.

Об одинокой героине сказок иртышских хантов – *Мойтнынг* мы узнаём от сказительницы Т. С. Чучелиной: «За высокими горами, за топкими болотами, в дремучем лесу стоял старый чум. Жила в чуме девушка-красавица. Не было у неё ни отца, ни матери, ни братьев, ни сестёр. Звали девушку *Мойтнынг*».

Одним из наиболее древних мифологических мотивов является сюжет об одинокой Маленькой сказочнице, которой от родителей досталась реликвия – шубка с бубенчиками. В какой-то момент эта шубка исчезает, и девочка вынуждена отправиться в путь...

Девочка-сиротка под именем *Сот хот лопэ* встречается в сказке о шуке, которая проглотила её вместе со множеством других существ и предметов.

«Водяной царь»

Варианты названий хрящика:

Йиук ворт (казым. ханты) 'Водной дух';

Вит хōн (сосьв. манси) 'Водяной царь';

Йиук хон (иртыш. ханты) 'Водяной царь'.

Согласно мифологии северных хантов и манси стихия Воды управляется двумя духами: отцом и дочерью. В легенде казымских хантов говорится: «Водный дух *Йиук ворт* ики управлял водной стихией... У него рождались только дочери, а сыновей не было. А ему нужен был наследник, который мог бы его заменить. Но старшая дочь сказала, что она может заменить его... Отец решил проверить её силы и дал три испытания: обратить воды вспять; убрать все воды с Земли; и померяться с ним своей силой. Со всеми испытаниями дочь справилась. Тогда *Йиук ворт* ики предложил ей на равных управлять с ним водной стихией».

«Юбка Парнэ»

Вариант названия косточки:

Парнэ пучи (сургут. ханты) 'юбка Парнэ'.

Одежда – отличительный признак сказочных героев. Лесная женщина *Парнэ* (*Порнэ*) одета неряшливо, а сказочница *Моньц нэ* одета в расшитые красивым узором наряды. *Порнэ* стремится хитростью завладеть одеждой *Моньц нэ*, предлагая ей искупаться: «Чуть-чуть покупались они, *Порнэ* быстренько выскочила на берег, схватила одежду *Моньц нэ* и надела её на себя». Не смогла *Моньц нэ* вразумить *Порнэ* и попросила отдать ей хотя бы мешочек для рукоделия, который для той не представляет никакой ценности. «Бросила *Порнэ* ей маленький мешочек. Надела на себя *Моньц нэ* красивую одежду из мешка, красивый платок накинула».

«Коготь Бабы Яги»

Варианты названий косточки:

Кар ими кўни кар (казым. ханты) – 'коготь Бабы Яги';

Вент ими кўни кар (казым. ханты) 'лесной ведьмы коготь';

Пурне кўни кар (казым. ханты) 'коготь *Пурнэ*';

Мэнь не кўни (казым. ханты) 'ноготь невесты';

Порнэ костер (сосьв. манси) 'коготь *Порнэ*';

Парнэ кўнч (сургут. ханты) 'коготь *Парнэ*'.

Баба Яга в сказках обских угров носит разные имена. У неё обычно коростяной нос, страшные зубы и, конечно же, большие когти на руках. Она пытается заманить и унести к себе мальчика, который живёт с любимой бабушкой. Но глупая Баба Яга всегда остаётся ни с чем.

Соперницей обско-угорской сказочницы *Моньц нэ* является коварная *Порнэ* (*Парнэ*, *Пурнэ*). Поведение этой дикой лесной женщины напоминает повадки животных.

«Зуб невесты»

Вариант названия косточки:

Мэнь не псук (казым. ханты) 'зуб невесты'.

В легенде о щуке казымских хантов есть фрагмент о двух незадачливых невестах-неумегах: «Одна невеста имела длинные ногти. Щуку домой занесла, схватилась за щуку, и ноготь отвалился, а щука проглотила его. Другая невеста схватилась зубами за хребет щуки, и зуб там остался. Теперь на голове щуки есть место, которое называют зубом невесты».

2. Представители животного мира и их части



Лосиная нога



Лопатка лося



Ворон



Чайка



Ворон с добычей



Кукушка



Голова лебедя (гуся)



Глухарь

«Лосиная нога»

Варианты названий косточки:

Курәу вой кўр (йош) (казым. ханты) 'лосиная нога (рука)';

Янгуй лāгыл (сосьв. манси) 'нога лося';

Кўрәу войәу кўр (сургут. ханты) 'лосиная нога'.

Согласно обско-угорскому мифу был когда-то лось «семиногим, шестиногим». И был он недоступен для простого охотника. Но легендарный герой обско-угорских сказок (иногда он выступает как *Моньц хө*) настиг этого шестиногого лося и лишил его двух ног, сказав при этом: «Будь четырёхногим, четырёхруким. С семью ногами, с шестью ногами даже меня измучил, а будущему человеку как же быть?»

С тех пор, считается, лоси стали доступны для охотников. Но в память о семиногом лосе остался его след на небе (семь звёзд): у хантов и манси созвездие Большая Медведица носит название «Лось», а Млечный Путь – это «Лыжня Сказочного Человека», охотившегося на этого лося.

«Лопатка лося»

Вариант названия косточки:

Вой поҥх (казым. ханты) 'лопатка лося'.

В героическом сказании иртышских хантов упоминается о том, что богатырь привязывал к своему поясу на длинном ремне лопатку лося, она позволяла судить о быстроте его бега: «Когда он пустился бежать на лыжах, то лопатка перестала волочиться по земле и приняла

горизонтальное направление. По мере того как он ускорял свой бег, лопатка всё выше и выше поднималась на воздухе и под конец витала над ним в вертикальном положении – признак огромной быстроты, ... непостижимой для простого смертного».

«Ворона с добычей»

Варианты названий косточки:

Вой поухлэу вурна (казым. ханты) 'ворона с добытой лопаткой лося';

Вой поухлэу хөлэх (казым. ханты) 'ворон с добытой лопаткой лося';

Уринэква хõнтум тэнут ёт (сосьв. манси) 'ворона с добычей'.

Вороний день является официальным праздником Югры.

В прошлом ханты и манси по традиции отмечали его в конце марта – начале апреля, когда с юга после зимних холодов прилетала первая ворона. Позднее этот день закрепился за 7 апреля и знаменует собой приход Весны.

«Ворон»

Варианты названий косточки:

Хөлэх (казым. ханты) 'ворон';

Хулах (сосьв. манси) 'ворон';

Балэуэ (сург. ханты) 'ворон'.

У народов ханты и манси известен миф о том, что во времена образования Земли Старик со Старухой отправляли своего помощника – белого Ворона облетать появившуюся растущую Землю и сообщать о её размерах: «Землю кругом облети, хочу знать, намного ли она выросла». Первый раз он летал за время варки котла рыбы, в другой раз вернулся через три дня, а в третий раз – только через три года, но вернулся он уже чёрным, потому что поел мертвечину. За это и прогнал его Старик.

Нередко в сказках к ворону обращаются за помощью добыть живой и мёртвой воды, чтобы оживить погибшего героя. Но чтобы привлечь внимание и благосклонность ворона, необходимо накормить его хорошей пищей.

«Чайка»

Варианты названий косточки:

Хэйлэв (казым. ханты) 'халей';

Сури (казым. ханты) 'чайка';

Халэв (сосьв. манси) 'халей';

Сира (сосьв. манси) 'чайка';

Халэв (сургут. ханты) 'халей';

Сури (сургут. ханты) 'чайка'.

Халей у некоторых групп хантов и манси называют птицей смерти. В обско-угорских сказках он спорит с вороной, которая радуется рождению детей. У других групп халей олицетворяет жадность.

Поговорка казымских хантов: *Нелы, калы дор халэв*. 'Жадный, ненасытный озёрный халей'.

Образ чайки связывали с Маленькой *Калтац* – богиней, помогающей появлению на свет детей.

«Кукушка»

Варианты названий косточки:

Көккөк, дөйтэ вой (казым. ханты) 'кукушка';

Куккук (сосьв. манси) 'кукушка';

Кэви (сургут. ханты) 'кукушка'.

Поговорка казымских хантов: *Көккөк ими: ньаврем псла вўрај айтөм.* ‘Женщина-кукушка: никакого внимания не оказывает детям’. Так говорят о безразличной к детям матери.

В кукушку превратилась мать непослушных детей. Они играли на улице, а больная мама просила у них воды. Дети отвечали: «Сейчас», а сами продолжали играть. Рассердилась она, опахало-веник обратила в крылья, напёрсток – в клюв; доска для выделывания шкурок хвостом стала; игольницу на грудь повесила. «Взмахнула крыльями – в кукушку обернулась. И полетела...».

«Голова лебедя (гуся)»

Варианты названий косточки:

Хутәң ух (казым. ханты) ‘голова лебедя’;

Тор сапәл йўх (казым. ханты) ‘арфа-шея журавля’;

Хотаң пуңк (сосьв. манси) ‘голова лебедя’;

Тāрыг сыплув ййв (сосьв. манси) ‘арфа-шея журавля’.

В хантыйской сказке из наследия Р. П. Ругина объясняется «Почему лебеди белые»: «Когда-то *Вой Турам* – Дух Лесных Зверей и Птиц раздавал своим подопечным цвета... Лебедь с лебедихой, имевшие тогда невзрачный бурый цвет, выбрали белый цвет: “Потому что мы любим друг друга. И хотим, чтобы наша любовь была чистая-чистая!”».

У северных групп хантов и манси в образе лебедя представляется богиня Калтась, которая покровительствует рождению детей.

Обско-угорская арфа также изготавливалась в виде птицы с головой лебедя или журавля.

«Глухарь»

Варианты названий косточки:

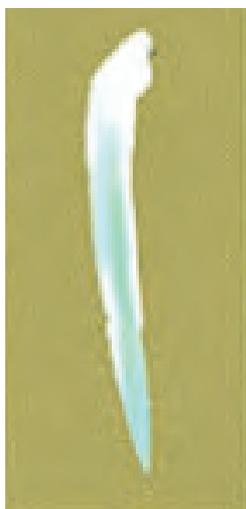
Лук (казым. ханты) ‘глухарь’;

Хйнишан лўк (казым. ханты) ‘глухарка’;

Мансын, сётыр (сосьв. манси) ‘глухарь’.

А вот ещё одна сказка о щуке: «В старину Щука с Глухарём враждовали, из лука перестреливались. Глухарь в Щуку вдоль спины свою стрелу пустил. У Щуки на спине, в хвостовой части хребта есть кости, похожие на стрелы. Это Глухарь стрелял в неё. А Щука рассердилась и в Глухаря выстрелила своей стрелой, попала в ногу. И поэтому у Глухаря на ноге есть косточки, похожие на стрелы. Это Щука в него стреляла».

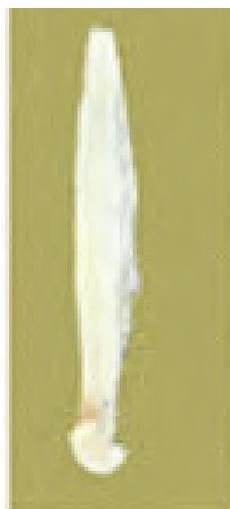
3. Оружие



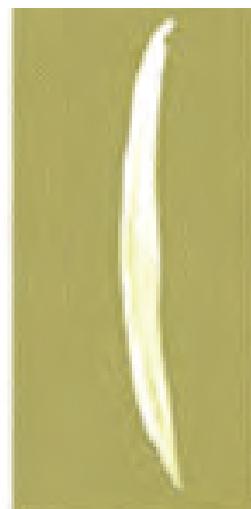
Хантыйская сабля



Татарская сабля



Русский меч



Большой русский меч

«Хантыйская сабля»

Вариант названия косточки:

Кӱнтӱк кӱчхи (сургут. ханты) ‘хантыйская сабля’.

«Татарская сабля»

Вариант названия косточки:

Җӱтань кӱчхи (сургут. ханты) ‘татарская сабля’.

«Русский меч»

Вариант названия косточки:

Руть дӱри (сургут. ханты) ‘русский меч’.

«Большой русский меч»

Вариант названия косточки:

Руть ӱнӱл дӱри (сургут. ханты) ‘большой русский меч’.

4. Хозяйственно-бытовые предметы без привязки к персонажам



Нож в ножнах / Весло для гребли вперёд



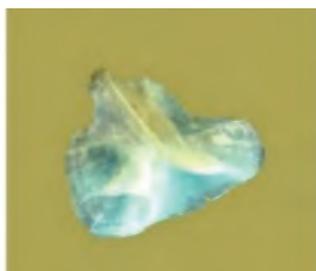
Весло для обласа или Рулевое весло



Боковая сторона лодки или Облас для большой реки Оби / Полозья нарты



Половина весла дощанника или Гребное весло



Берестяная чумашка



Дно ненецкой нарты



Хлебная лопата (расколтая)



Обувь из ровдуги



Снеговывивалка

«Нож в ножнах»

Варианты названия косточки:

Сотпәу кәши (казым. ханты) ‘нож в ножнах’;
Сотпәп көчү (сургут. ханты) ‘нож в ножнах’;
Сыпалиң касай (сосьв. манси) ‘нож в ножнах’.

Мансийская загадка:

Ам а́мицум – о́в!
Акв хум колэныл кон квāлы, матыр-āти тав вāри;
тувл колэн юв щалты, ёл хуи.
– Ханьщёлын, ты мāныр?
– Ты касай ёрыгхаты, тувл сыпалён юв щалты.

‘Моя загадка – эй!

Некий мужчина из дому во двор выходит, кое-что он поделает по хозяйству; затем снова в дом заходит и на боковую ложится.

– Отгадайте, что это?
– Нож «построгает», затем в ножны «вкладывается»’.

«Весло для гребли вперёд»

Варианты названия косточки:

Шаниш ләп (*шанләп*) (казым. ханты) ‘весло для гребли вперёд’;
Тун (сосьв. манси) ‘весло’.

Этим веслом гребут, сидя спиной к носу лодки и лицом к корме.

В качестве иллюстрации к названию данной косточки можно взять известную обско-угорскую песню-сказку про Мышонка, путешествующего в своей лодочке. Движения маленького путешественника обыгрываются исполнителями, а также передаётся плеск воды от весла, которым он гребёт: «Тюл-тюл, нул-нул!».

«Весло для обласа» или «Рулевое весло»

Варианты названия косточки:

Сэвас ләп (казым. ханты) ‘рулевое весло’;
Айрыт луп (сургут. ханты) ‘весло для обласа’.

В приведенной выше сказке про Мышонка можно обыграть и другие варианты весел.

«Половина весла дощанника» или «Гребное весло»

Варианты названия косточки:

Сэран рыт луп (сургут. ханты) ‘половинка весла для дощанника’;
Шаниш ләп (казым. ханты) ‘гребное весло’.

Данную разновидность весла предлагается рассматривать вместе приведенной ниже «Боковой стороной лодки» или «Обласом для большой реки Оби» и относящейся к ней сказкой о кукушке.

«Боковая сторона лодки» или «Облас для большой реки Оби»

Варианты названия косточки:

Ас айрыт (сургут. ханты) ‘облас для большой реки = Оби’;
Хоп пой (казым. ханты) ‘боковая сторона лодки’.

Продолжение сказки про кукушку: «Дети гонялись за ней по лесу с кружкой и просили выпить воды, но кукушка улетала от них всё дальше и дальше. Вдруг она увидела своего мужа, возвращающегося с рыбалки. Села к нему в облас, а муж так сильно ударил кукушку веслом, что облас у него раскололся пополам и весло сломалось. С тех пор кукушка всё время говорит: “Рыт чоп, луп чоп” – ‘Половина обласа, половина весла’».

«Полозья нарты»

Вариант названия косточки:

Өхәл оль (казым. ханты) 'полозья нарты'.

Есть легенда о первых нартах: «Один мужик, изготавливая полозья, ничего не обтесал, с сучками так и оставил. Другой всё снял и сделал полозья гладкими, как поехал – только пыль столбом. А у первого олени тянут, тянут, а сучки мешают. Олени оглянулись на хозяина и говорят: «Ты нас послушай. Посмотри на своего товарища, у него всё гладко сделано, а мы весь лес вместе с талой землёй тащим за собой».

С того времени люди стали гладко обстругивать полозья для нарт».

«Дно нарты»

Вариант названия косточки:

Йурән өхәл пӓты (казым. ханты) 'дно ненецкой нарты'.

«Хлебная лопата (расколотая)»

Варианты названия косточки:

Ньянь сӓр (казым. ханты) 'хлебная лопата';

Ньянь мӓнт (сосьв. манси) 'хлебная лопата'.

Хлебная лопата использовалась для вынимания испеченного хлеба, который выпекают в специальных глиняных печах на улице.

«Снеговывивалка»

Варианты названия косточки:

Нӓрєп (казым. ханты) 'лопатка для выбивания снега';

Лонтьь чоцӓп (сургут. ханты) 'лопатка для выбивания снега';

Нӓрап (сосьв. манси) 'лопатка для выбивания снега'.

Мансийская загадка:

Ам ӓмицум – ӓв!

Аке ӓйка квӓлапи, та рӓты, тувл ӓл-хуйыгни.

– *Ты мӓныр?*

– *Ты нӓрап.*

'Моя загадка – эй!

Господин один соскочит, поколотит, поколотит – и на боковую ложится.

– Что это?

– Это выбивалка для меховой одежды'.

«Берестяная чумашка»

Вариант названия косточки:

Тунты шӓмпал (казым. ханты) 'берестяная чумашка'.

Чумашка – это уменьшительная форма от слова «чуман», означающего «берестяной кузов» или «деревянное корыто».

«Обувь из ровдуги»

Вариант названия косточки:

Лӓкӓдӓу нир (сургут. ханты) 'обувь из ровдуги'.

Представители народов ханты и манси носили летнюю длинную обувь из ровдуги. Ровдуга – это замша из оленьей кожи.

«Щучьи зубы»

У казымских хантов был обычай: проходя мимо спины человека условно делали пальцами знак и произносили «*Сорт пєук*» 'Щучий зуб', тем самым символически защищая человека.

В старину с помощью щучьей челюсти просили хороший день. Для этого челюсти щуки отдавали огню, приговаривая: «*Торум* – Отец, завтра отправь нам ясный день, как «щучьи зубы»!». И Небесный Отец отправлял хорошие дни. Зимой бывают хорошие ясные дни с небольшим морозцем.

Пословица иртышских хантов: «У щуки и мёртвой зубы живые».

В сказке А. М. Коньковой героиня побеждает страшного болотного духа с помощью щучьей челюсти: «...бросила в *Комполэна* щучью челюсть. Вцепилась щучья челюсть в шею *Комполэна*. Закричал *Комполэн* страшным голосом и начал бороться с челюстью, раскинул руки-ноги, стал цепляться за землю. Задрожала земля, обрушила в пропасть *Комполэна*...».

Щучьи жабры

В мансийской легенде о щуке, нарастившей себе голову, говорится, что в конце своей истории она подплыла к святому месту, где стояли *пупыгыт* ‘изображения духов-покровителей’¹⁹ и один из них проглотила.

Таким образом, у щуки появились жабры. Если присмотреться, жабры напоминают образы духов-покровителей, изготавливавшиеся из дерева у манси.

Игра-бильбоке «*Тэс щир вой*»

В мировой игровой практике получили свое развитие игры типа бильбоке. Слово «бильбоке» произошло из французского языка (*bilboquet* от слов *bille* ‘играй в палочки’ и *bouque* ‘шарик’), и подразумевает под собой подкидывание шарика, который ловится на острие привязанной к нему палочки или в чашечку. Данная игра способствует развитию памяти, пространственного мышления, устному счёту. Разновидности этой игры встречаются в Европе, Северной и Южной Америке, Японии. Например, в эскимосской культуре, где для игр использовались предметы из кости, символически изображающие животных: лису, медведя и т.д., имеющие определённое количество отверстий, благодаря которым игрок ловит такой предмет, насадив его на привязанную к нему специальную палочку.

В 1914 г. исследователь И. Н. Шухов зафиксировал у казымских хантов игру под замысловатым названием «*Тосьчер-вой*», которая типологически относится к играм бильбоке. К середине XX в. игра исчезла, и память о ней не сохранилась. В настоящее время усилиями команды проекта «*Нумас юнт*» она возвращается в игровую практику.

Мотивы этой игры восходят к древним мифоритуальным традициям, просматривается её связь с традиционным мировоззрением хантыйского народа. Все фигуры, изготавливаемые для игры, изображаются схематично и напоминают орнамент обских угров.

Окружающий мир, согласно традиционным представлениям обско-угорских народов, одухотворён. Всё, что в нём есть, взаимосвязано, имеет не только практическое значение для человека, но и несёт в себе глубокий сакральный смысл. Игра «*Тэс щир вой*» отражает такое мировосприятие коренных народов Югры, но название её было зафиксировано с искажением («*Тосьчер-вой*») и вызывало вопросы у современных носителей хантыйского языка.

Этимология названия игры. В языке казымских хантов есть слова:

тэс, тэса ‘умелый, правильный, правильно’, а также ‘принёс, несущий’ (от глагола *тэты* ‘нести’);

щир ‘возможность, способ, вид’;

вой – ‘птица, зверь, животное, насекомое’.

«*Тэс щир вой*» можно перевести как «возможности несущее животное / птица». Под этим можно также понимать «птицу, способствующую умелому ведению жизнедеятельности». Это толкование названия близко характеру игры.

В наборе игровых фигурок «*Тэс щир вой*» символически запечатлены светила, представители местной фауны, домашние животные, предметы домашнего обихода, а также мифологические персонажи, отражается традиционное мировоззрение коренных народов Югры.

¹⁹ Жабры щуки напоминают собой деревянные остроконечные изображения духов-покровителей, соединенные между собой поперечными перекладинами, в виде частокола.

Для игры используется 14 фигурных дощечек с отверстиями, символизирующими систему жизненных ценностей человека традиционной культуры, каждый элемент которого имеет определенное значение, выраженное в конкретном эквиваленте – баллах, в соответствии с которыми выделено несколько групп. Баллы обозначены на каждой фигуре засечками двух видов – I и X. Одна засечка в виде I – даёт 5 очков, две засечки в виде X – даёт 10 очков.

К первой группе фигурок относятся фигуры, представляющие две крайние позиции: «Солнце» (50 баллов), дающее наибольшее количество баллов в этой игре и «Оселок», за который никаких баллов не предусмотрено, но он даёт игроку возможность спокойно продолжать свою игру.

Вторую группу объединяет не только близкое количество даваемых за фигурку баллов, но и защитный характер для человека включённых в неё образов: это «Брус» (30 баллов), «Тетерев» (25 баллов).

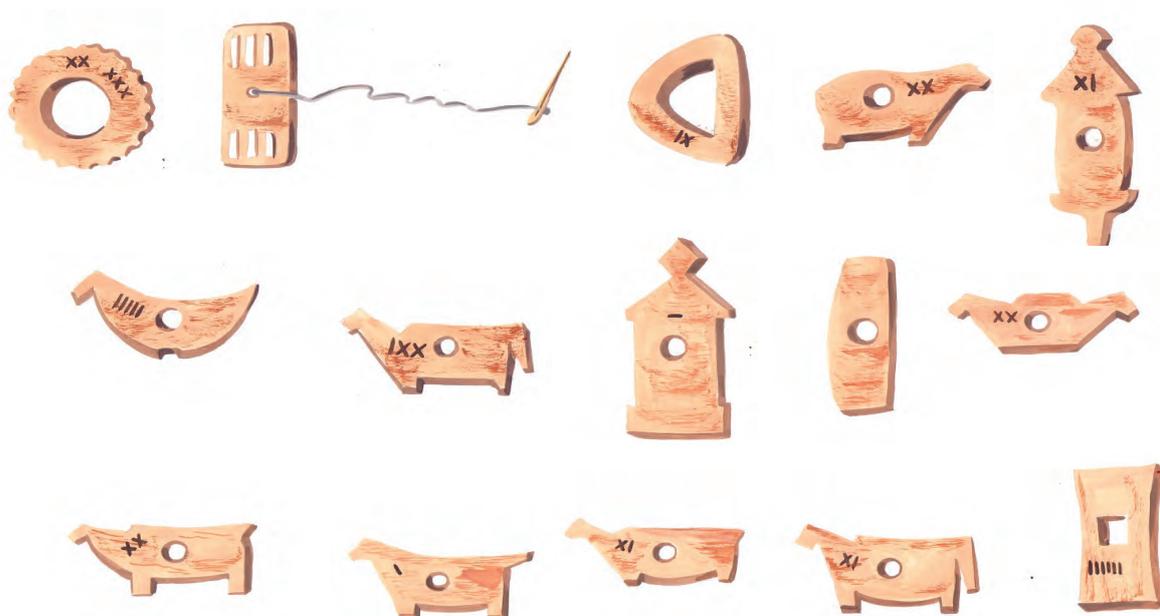
Третья группа ассоциируется с очень значимыми персонажами – посредниками между мирами. В неё вошли: «Лошадь» (25 баллов) – животное, ассоциировавшееся с духами-предками; «Медведь» (20 баллов) – священное животное обских угров; а также «Олень» (20 баллов) – эквивалент богатства и благополучия людей Севера, а также мифическая двухголовая «Морская птица» (20 баллов), доставшая землю.

Четвертая группа включает в себя фигурки «Луны», «Выдры», «Собаки» и «Коровы». Их объединяет связь с нижним или потусторонним миром, а также с женским и земным началом. Стоимость каждой такой фигурки – 15 баллов.

В пятую группу вошли фигурки «Лисицы» и «Духа», за каждую из них игрок может получить по 5 баллов.

Ход игры. Первый игрок, начиная игру, берётся за шпильку и раскачивает дощечку с фигурками. Затем, подкинув её, старается попасть в одну из фигур. В случае удачного хода, он снимает пойманные фигурки с верёвочки. Каждая пойманная фигурка даёт определённое количество баллов. Если поймать фигурку не удаётся или игрок поймал одну решетчатую дощечку, то ход передаётся следующему игроку. Вступивший в игру так же пытается при подкидывании дощечки с фигурками нанизать их на шпильку. Все пойманные игроками фигурки откладываются в сторону. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймана последняя фигурка. В конце игры подсчитывается количество очков у каждого игрока. Выигрывает тот, у кого будет набрано наибольшее количество очков.

Набор фигурок для игры «Тәс щир вой»²⁰



²⁰ Название игры, как и названия фигурок – на казымском диалекте хантыйского языка.

Символическое значение фигур

«Хятэл» («Солнце»)

Солнце обские угры относят к небесным божествам, дающим жизнь, тепло и свет, и считают его женским началом: *Хятэл ими* (хант.), *Хотал эква* (манс.) – ‘Солнце-женщина’, *Хятэл най аunki* (хант.) – ‘Солнце-Богиня-Мать’. В мифологии хантов и манси лучи солнца, как и огонь, имеют свойство очищения от плохого, негативного.

«Лэцтан» («Оселок»)

Лэцтан (хант.) – это точильный камень из мелкозернистого абразивного материала для заточки или правки острия металлических предметов. Для такого точила изготавливают из сыромятной кожи или ровдуги специальный чехол *лэцтан хот*, который мужчины подвешивают на пояс.

Точильные камни известны с эпохи бронзы. Их использовали для заточки наконечников стрел и копий. Археологи находят оселки прямоугольной и овальной формы, что является маркирующим признаком мужских погребений.

В настоящее время повсеместно можно встретить использование точильного камня в качестве оберега, т. е. за ним сохранились защитные функции. Его кладут у порога входной двери и, таким образом жители этого дома пытаются защититься от проникновения злых духов. Для защиты детей в колыбель к беззубым детям клали точильный камень. Точильный камень нельзя передавать друг другу из рук в руки, так как считалось, что иначе не встретишься с этим человек на том свете. Оселок передают следующим образом: человек кладет его на тыльную сторону своей ладони, а берущий забирает его. Либо его кладут на какое-нибудь место, откуда его может взять другой. Нежелательно передавать постороннему.

«Сүт» («Брус»)

Сүт (хант.) – это точильный брусок, который предназначен для первичной обработки лезвия топора или ножа. Имеет крупнозернистую поверхность. Заготовками служили брускообразные и прямоугольные плитки длиной приблизительно 15 см. По размерам точильный брусок больше, чем точильный камень *лэцтан* и не предназначен для переноски.

«Кутари» («Тетерев»)

Боровая дичь (рябчики, глухари, тетерева) – излюбленный объект охоты. В культуре обских угров существует разнообразие приёмов и способов её добычи.

Символическое значение тетёрки или глухарки – птица сна, а также вместилище одной из душ человека.

«Лов» («Лошадь»)

Образ лошади широко представлен в обско-угорском фольклоре, а также в актуальных верованиях. Предки хантов и манси были кочевниками-коневодами. Не случайно лошадь, согласно их представлениям, является одним из атрибутов «великих» мужских духов-покровителей. Память о древней эпохе отразилась в обычае приносить лошадь им в жертву, а также в наличии коновязных столбов на священных местах.

Мир Ванты Хө (хант.), (он же – *Ас тый ики* (хант.), *Мир сусне хум* (манс.)) осматривает мир на коне белого или золотистого цвета, который может спуститься на землю, только если под ноги ему поставят серебряные блюда. В жертву любимому божеству люди приносили белую лошадь.

Коневодство как отрасль традиционного хозяйства долгое время сохранялось на многих локальных территориях расселения обских угров и не пересекалось с ареалами оленеводства.

«*Щорэс хайны вой*» («Морская птица»)

Образ птицы в культуре несёт в себе огромную символическую нагрузку. В мифах обских угров именно птица (гагара или утка-*лулы*) достаёт кусочек земли из-под воды, после чего земля стала «разрастаться». Считается, что птица является связующим звеном между человеком и миром божеств. Многие духи-покровители имеют орнитоморфный образ, т.е. способны принимать облик птиц.

Одно из наименований данной фигурки *Щорэс вопиты вой* (хант.), что можно перевести как «Море посещающая птица» (где *вопиты* означает «посещать, навещать с целью получения информации»). Её конфигурация напоминает собой орнамент казымских хантов *кйт ухэу вой* 'двухголовое животное (птица)', вариация которого называется также *Щорэс хайны вой* 'морская птица'. Возможно, это одно из наименований сказочной птицы *Сэвыс*, олицетворявшей сверхъестественные силы и возможности.

Это единственная фигурка (за исключением, пожалуй, «Духа»), которая в данной игре имеет отношение исключительно к мифологии коренных народов Югры (остальные соединяют в себе как символические, так и реальные физические характеристики). Она связана с названием самой игры.

«*Мойнар / нўни*» («Медведь»)

Медведь занимает особое положение в традиционной культуре обских угров, как и у многих народов Евразии и Америки. Для манси и ханты медведь – потомок небесного божества, дух-покровитель, мифический, исторический и культурный герой, предок фратрии *Пор*, дух-помощник шамана, блюститель клятвы, охранитель границы среднего и нижнего миров и пр. Его считают лесным человеком, он понимает человеческую речь, обладает «вещим знанием», поэтому о нем всегда стараются говорить иносказательно: «старик», «брат» или называют другими подставными именами.

В фольклоре существует большое количество преданий о медведе. Считается, что он сын *Торуума*, который нарушил наказ отца и за это он стал смертным, но душа его осталась бессмертной и всегда должна возвращаться к отцу. До сих пор существует церемониал, связанный с добычей медведя, – медвежий праздник. Раньше также устраивали периодические игрища в честь медведя в поселении Вежакары – культовом центре фратрии *Пор*, дух-покровитель которой *Ем-вош-ики* (хант.) / *Ялтус-ойка* (манс.) 'Старик священного города' считается её мифическим предком и принимает образ медведя.

«*Вўлы*» («Олень»)

Олень – важнейшее животное для обско-угорских народов в целом. Именно наличие оленей говорит о достатке и благополучии семьи, народа. На казымском диалекте хантыйского языка термин *тащ* 'оленья стадо' – переводится и как 'богатство'. Мясо оленя использовали в пищу, олень выступал как транспортное средство, а оленьи шкуры использовались для изготовления тёплой одежды, служили покрытием чума в зимнее время.

На Казыме считается, что в каждой семье, владеющей стадом, должен быть хотя бы один олень белой масти: такой олень наделён сверхъестественной силой и имеет связь с духами-покровителями. Его нельзя было дарить кому-то или отдавать, потому что вместе с ним могла уйти удача. Обычно такого оленя не запрягали в нарты после того, как ему исполнялось семь лет. Позже его приносили в жертву на родовом святилище. По представлениям казымских хантов, в упряжке с белыми оленями передвигаются только божества. Образ оленя присутствует во всех жанрах фольклора: приметах, пословицах, загадках, песнях, молитвах, сказках...

«Тылэц» («Луна»)

В мифологии обских угров Луна (Месяц) представляется мужем Солнечной женщины, но преследуемый женщиной потустороннего мира он оказался разорван на две половины. Сторона без сердца досталась его жене, скатав из него шар, она лелеяла его и растила. Став взрослым, он жил только три дня, после чего вновь уменьшался и исчезал. Не выдержав такой муки, Солнечная женщина передала его на Небо, где мы можем наблюдать все циклы возрождения и умирания Луны. Так возник календарь, согласно которому люди строят свою жизнь и ведут хозяйственную деятельность. В начале лунного года (в конце зимы – начале весны) ханты и манси отмечают праздник *Тылэц Пори* 'Приношение Луне'.

«Вонтэр» («Выдра»)

Это животное связано с водной стихией, не случайно кусочек его шкурки казымские ханты добавляли в очищающий состав для окуривания, наряду с чагой. Особое отношение к выдре выражалось и в том, что мех её ценился как приклад для духов-покровителей.

«Мис» («Корова»)

Корова на Казыме считается *сухэн най аңки вой* 'в одеянии богини-матери животное', т. е. относящееся к Матери-Земле. В фольклоре обских угров нередко можно встретить корову в качестве помощника человека.

Корова приносилась в жертву божествам, как и олень, лошадь, петух...

«Амп» («Собака»)

Особое отношение к собакам в традиционной культуре обских угров сохраняется до сих пор. Роль собаки в жизни людей велика: она охраняет дом, стадо оленей, сопровождает на охоте и рыбалке, во время сборов дикоросов.

Люди относятся к этому животному как члену семьи. В традиционных семьях не садятся за стол, если собаку не покормили, считается, что это неправильно и может привести к тому, что удача отвернется от людей.

Ханты называют собаку *Хинь пелэк вой* 'животное связанное с духом смерти и болезней *Хинем*'. В облике собаки мог предстать также дух-покровитель тегинских хантов *Тэк ики*. Есть много запретов, связанных с этим животным. Например, есть поверья, что нельзя разговаривать с собакой напрямую, для общения с ней существует специальный язык. Во время грозы необходимо держаться от неё подальше, потому что *Палэну аки* 'дядя Гром' может метнуть в собаку молнию.

«Вухсар» («Лиса»)

Образ лисицы в фольклоре хантов неоднозначный – она имеет и отрицательные черты и положительные. Выявляется некая двойственность в характере лисы. В сказках в её образе нередко предстает лесная женщина *Порнэ*. Но при этом зооморфный облик лисицы могут принимать духи-покровители обских угров: *Ас тый ики* (хант.), *Мир-сусне-хум* (манс.), *Тэк-ики* (хант.). Шкурку этого животного нередко определяли в дар этим духам.

«Лөүх» («Дух»)

Дух – это бесплотное сверхъестественное существо, невидимое, бессмертное, меняющее свою форму и место нахождения в пространстве. Они разделяются на разные категории: по сфере обитания (небесные, земные и подземные), по видам покровительства (отвечающие за рыбную ловлю, охоту и т.д.), по внешнему виду (человекоподобные и зооподобные), а также с

возможностью перевоплощаться, добрые и злые. Также духов делят на всеобщих, местных и семейно-родовых.

В данной игре понятие «дух», вероятно, будет тождественно самому человеку, так как каждый человек несёт в себе частичку своих духов-предков, способен строить собственную жизнь согласно полученным знаниям, обычаям и традициям, прожив которую, может вернуться вновь, возродившись в своих потомках.

Игра с верёвочкой «Йуварты кэл» («Верёвка для скручивания»)

Ещё в недалёком прошлом в традиционной среде хантов и манси были популярны развлечения, связанные с верёвочным плетением. В основе таких игр лежит верёвочка или толстая нить со связанными узелком концами. Длина такой верёвочки обычно около 1 метра, но в зависимости от размера рук играющих она может варьироваться.

Эти игры развивают ловкость пальцев, память, логическое мышление и фантазию. Играют обычно двое: совместно плетут различные «картинки»: «пилу», «журавлиные ноги», «птицу», «животное», «сорочьи лапки» и т. п.

Игра верёвочкой «Йуварты кэл» («Верёвка для скручивания») хорошо тренирует мелкую моторику пальцев рук. Играют двое. Каждый из игроков держит в руках концы палочки, к середине каждой палочки привязана верёвочка. В центре этой верёвочки завязан узелок, иногда в нем закреплён колокольчик или другой предмет. Задача игроков: скручивая верёвочку на свою палочку успеть прийти первым к центру верёвочки.

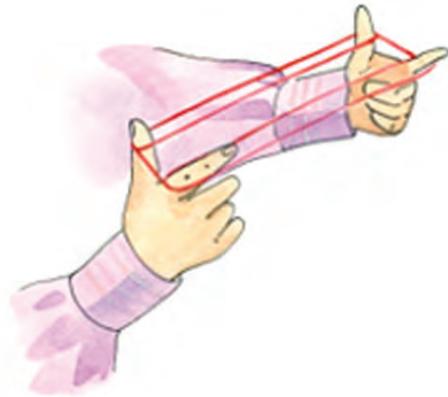
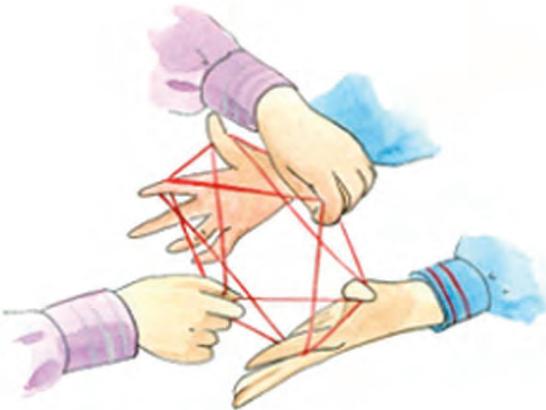
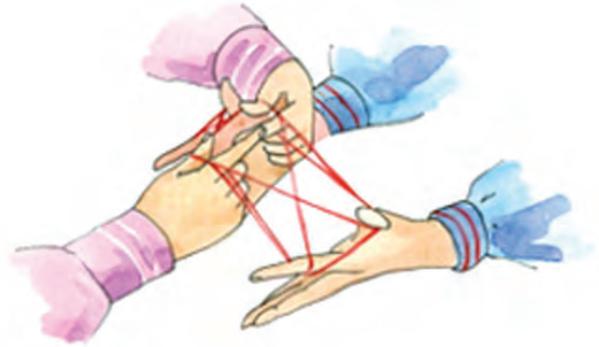
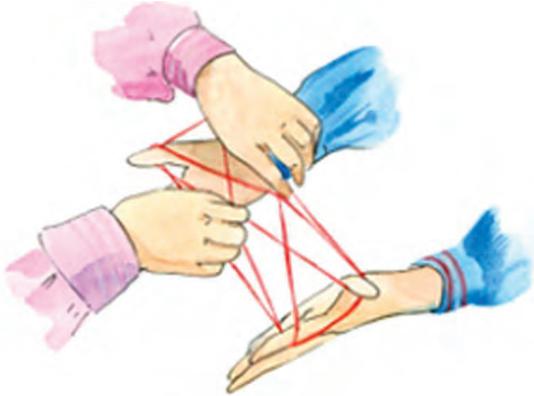
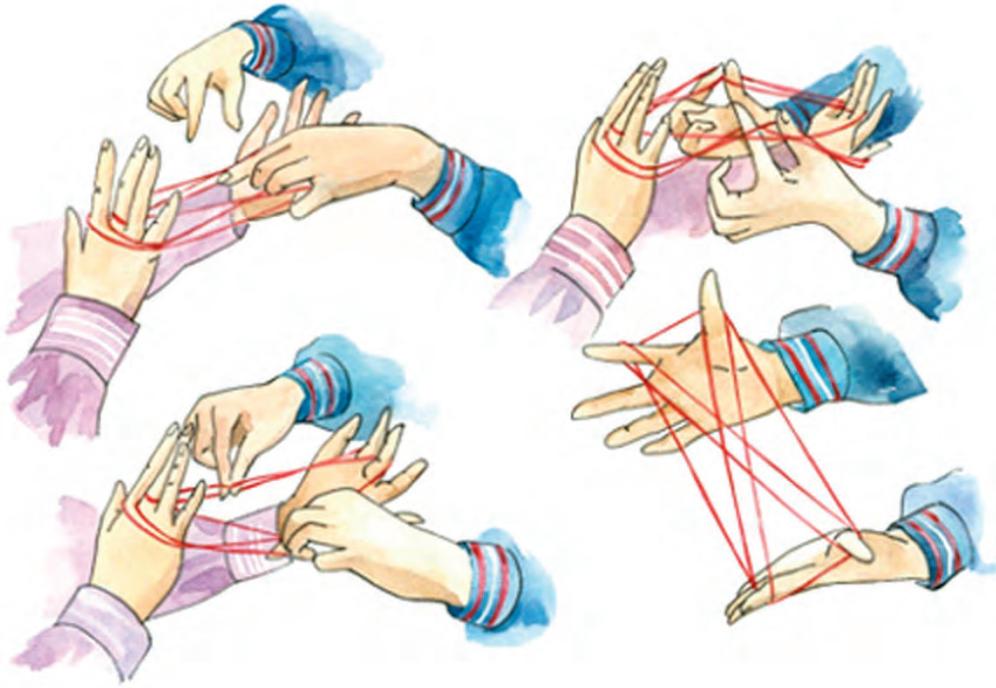
Верёвочная игра «Лысалты» («Петляние»)

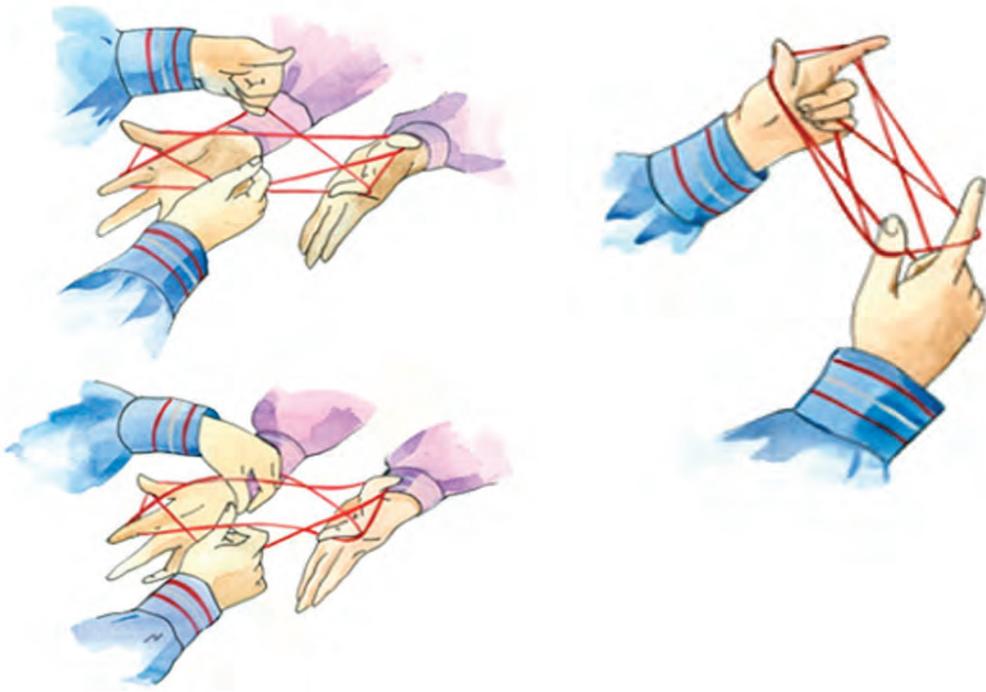
Это достаточно известная и распространённая у многих народов игра. Её хантыйское название «Лысалты» («Петляние»). Концы верёвочки связывают узелком, так образуется петля – игровая нить. Она надевается на широко расставленные пальцы обеих рук. Захватывая пальцами определённым способом нить, игрок сплетает из неё геометрический рисунок. Аналогично и другой игрок должен снять его с пальцев партнера таким образом, чтобы получилась новая комбинация. Участвуют в игре дети дошкольного и младшего школьного возраста, зачастую в неё включаются и взрослые.

Начальные действия, производимые первым игроком:

1. Игрок надевает игровую нить на кисти своих рук, пропускает её между большим и указательным пальцами и натягивает нить. Получается прямоугольник, образованный кистями рук и нитью.
2. Далее игрок ослабляет нить и поочередно огибает ею каждую ладонь. При разведении ладоней нить натягивается, образуя собой поперечные линии на ладонях.
3. Средние пальцы рук продеваются снизу вверх через поперечную линию на противоположной ладони. При разведении ладоней между ними образуется симметричный рисунок из двух параллельных линий по сторонам и двух перекрещенных линий в центре.

Второй участник должен «взять» сложившуюся фигуру таким образом, чтобы на его пальцах получилась уже другая комбинация. Например, если зацепить перекрещенные линии в месте их совмещения большими и указательными пальцами и пронести их огибающим движением вокруг наружных горизонтальных линий, изнутри надевая нить на свои пальцы снизу вверх.

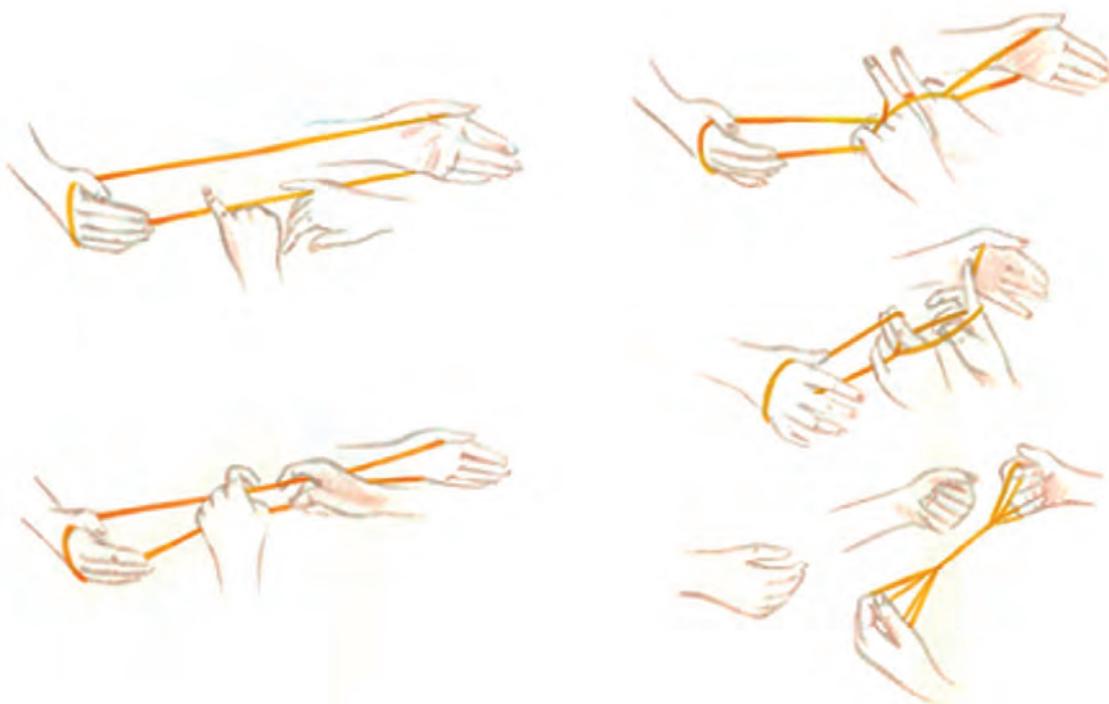




Игра «Савне кўр» («Сорочья лапка»)

Фигура «Савне кўр» («Сорочья лапка») имеет несколько вариантов. Рассмотрим один из них. Играют двое. Концы верёвочки связывают, так образуется петля – игровая нить. Один игрок держит нить, пропущенную между указательными пальцами и мизинцами обеих рук. При этом руки он держит так, чтобы натянутая нить была параллельна земле, образуя две линии – верхнюю и нижнюю.

Второй игрок мизинцами цепляет нижнюю линию, затем указательными пальцами – верхнюю линию. Движением снизу вверх он выворачивает нить (так указательные пальцы оказываются в петле) и вновь захватывает её указательными пальцами сверху с двух сторон. Затем первый игрок отпускает нитку, а второй – натягивает её, получается фигура «сорочья лапка».



Материалы к тематическому блоку «Сокровища из сундука старого Меука»

Кубик-головоломка «Туман» («Замок»)

Данную головоломку можно отнести к механическим, так как она представлена в виде набора механически сцепляемых частей. В таких головоломках одна или несколько частей удерживают остальные части вместе.

Цель головоломки – полностью разобрать её на отдельные звенья, а потом вновь собрать из них первоначальную фигуру. Уровень сложности обычно определяется числом движений, необходимых для удаления первого фрагмента из собранной головоломки. Имеются два принципа освобождения: первый – путём выдвигания детали, второй – путём вращения.

У данной головоломки есть много аналогов, например, китайская головоломка «деревянный узел», для обско-угорского «Замка» характерна вытянутость деталей. Наиболее часто встречающееся количество деталей в обско-угорском кубике – шесть и девять, реже – четыре.

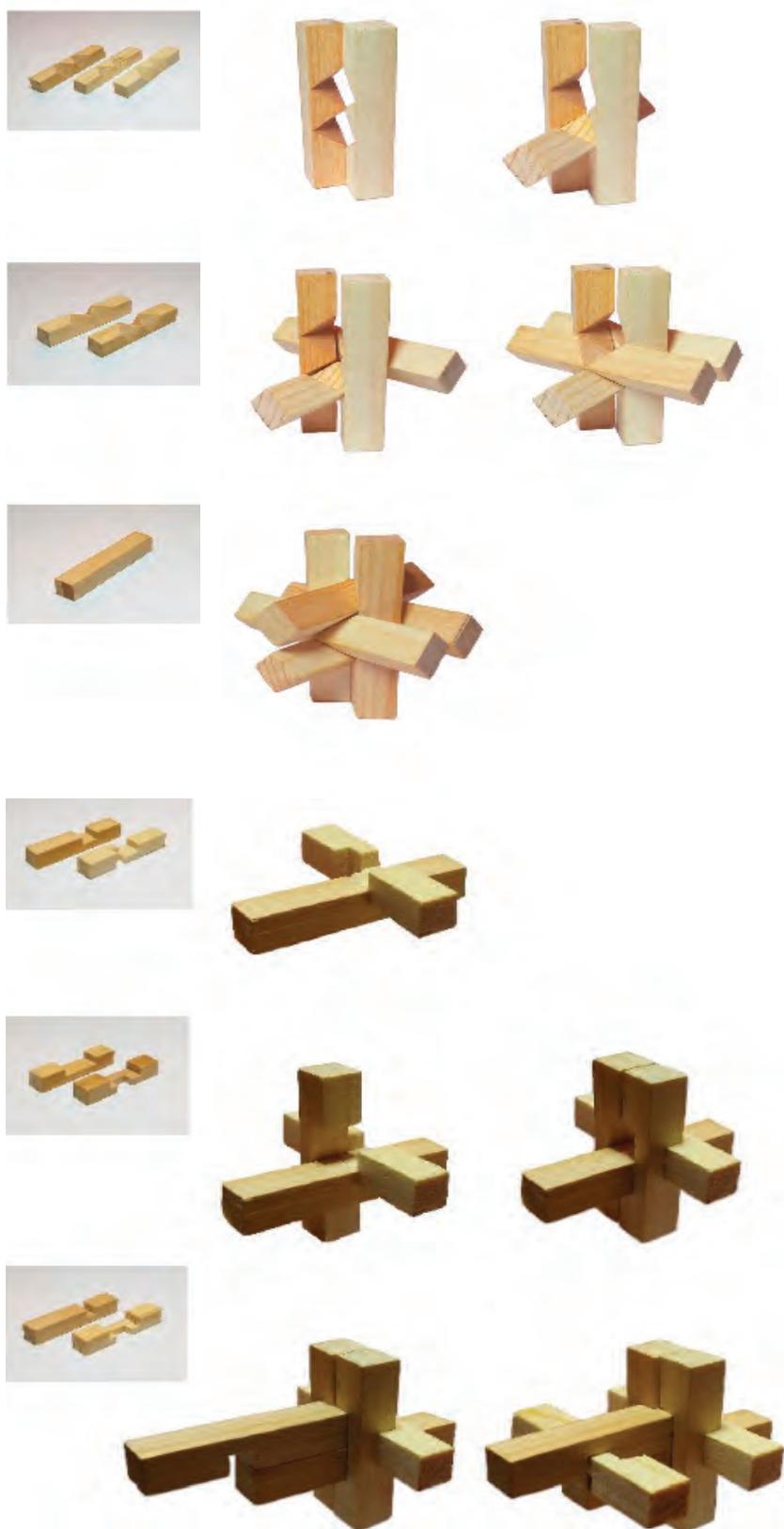
Характерна органическая связь игр «для думания» с традиционным бытом народа, его хозяйственными занятиями. В хантыйском названии «Замок» – «Туман», отражено её назначение – вероятно, в прошлом эти деревянные конструкции использовались как замки, служили для закрывания построек. Это одна из наиболее сложных обско-угорских головоломок. Она может состоять из шести, девяти четырёхгранных палочек, средняя длина которых примерно 10 см. На гранях этих палочек в различных местах сделаны пазы.

Название головоломки «Замок» – не единственное. Например, с языка приуральских хантов оно переводится как «Шесть палочек сложить» («Хут юх понансы»). А в простонародье эту головоломку часто называют обско-угорский «кубик-рубик», так как по сложности и по форме она близка к известной механической головоломке, изобретённой в 1974 г. венгерским скульптором и преподавателем архитектуры Эрнё Рубиком.

Есть два вида головоломок из шести палочек. Одна с плотно прилегающими попарно палочками – более сложная. А другая, в которой параллельно лежащие палочки разделены продольными палочками, – полегче. Наиболее сложной головоломкой считается головоломка из девяти палочек. Чтобы её разобрать, необходимо найти в ней специальную палочку – «замок», которая служит главным ключом к разгадке. При сложении фигуры этот «замок» накладывается на крест, образованный тремя палочками, и на эту конфигурацию собираются уже остальные детали, после чего «замок», проворачивая, закрывают.

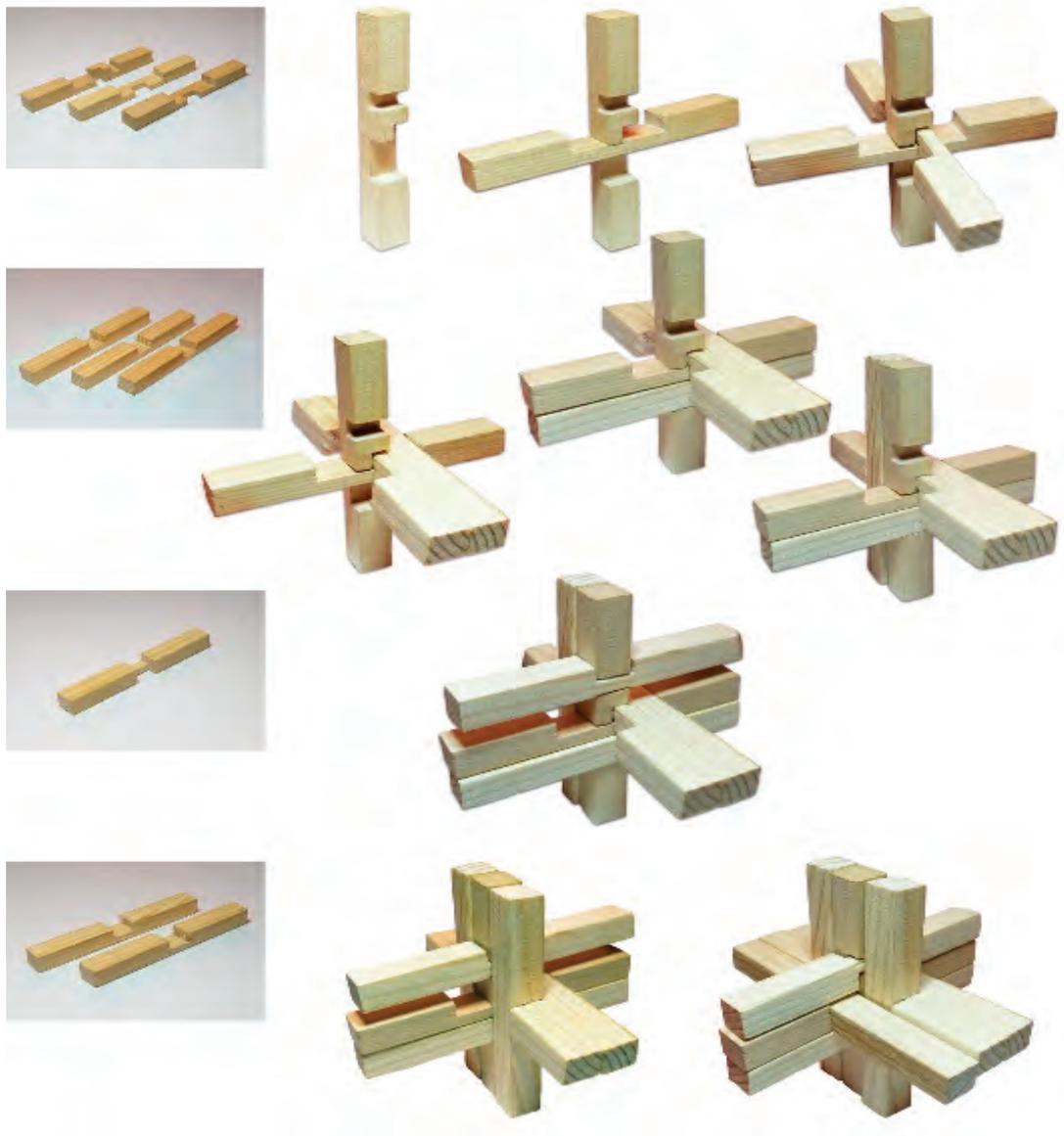
Играющему предлагается собрать фигуру, предварительно показав её в собранном виде, а затем разобрав.

Сборка кубиков «Туман» («Замбк»)²¹



²¹ Последовательный алгоритм разгадки головоломки представлен художником-дизайнером Е. С. Балиной при сотрудничестве с Народным мастером России Н. А. Тасмановым. Публикуется по: Балина Е. С., Волдина Т. В. Обско-угорская сборная головоломка «Замбк». Ханты-Мансийск, 2022. 28 с.

Сборка головоломки «Туман»



Головоломка «Уцмарэу вухсар» («Хитрый лис»)

Также, как лисица путает следы, чтобы обмануть охотника, такой же хитрой является и данная головоломка, заставляющая думать, чтобы найти её разгадку. Название головоломки – «Хитрый лис» или «Хитрая лиса», приуральские ханты называют её «Лисий капкан». Она изготавливается из дерева или рога и содержит продолговатое отверстие, в которое вдевается кожаная тесьма или верёвочка, с нанизанными костяными или металлическими колечками. Одно колечко большего размера. Задача игрока – освободить большое колечко.

Решение головоломки



Головоломка «Вэт лов тынап йӱх» («Палочка стоимостью пять лошадей»)

Это одна из самых любимых и распространённых головоломок обско-угорских народов. Бытует предание о том, как один купец, остановившийся на постой у местного жителя, тщетно пытался разгадать эту головоломку в течение нескольких дней и заплатил за ответ пять лошадей. Считается, что после этой истории люди стали называть эту головоломку «Палочка стоимостью пять лошадей». В разных диалектно-этнографических группах хантов и манси можно встретить различные версии этого названия, реже упоминаются и другие наименования.

Из кости или дерева изготавливается планка с тремя отверстиями: на концах и в центре. В центральное отверстие продевается кожаная тесьма или обычная верёвочка, сложенная вдвое. Её концы вдеваются в образовавшуюся петлю и затягиваются. Затем на каждый из концов верёвочки нанизывают по кольцу и привязывают к соответствующим крайним отверстиям планки. Таким образом, визуально планка делится центральным узелком на две половинки, в каждой из которых свисает часть верёвочки с кольцом посередине. Можно встретить варианты головоломки с тремя кольцами, но принцип игры от этого не меняется.

Решение головоломки

В самом начале необходимо расслабить центральную петлю. Затем, через неё перетаскивается колечко. Далее вытягивается узел через центральное отверстие головоломки. Кольцо протаскивается на другую сторону через образовавшиеся петли. Узелок протаскивается обратно в отверстие, а перекатанное колечко перетаскивается через петлю вниз.

Головоломка «Шўл вўс йўх нўл» («Палочка для пуговичной петли»)

Головоломка «Шўл вўс йўх нўл» представляет собой заостренную косточку, длина которой 6-8 см. Кость берётся с передних ног оленя или лося, у основания она шире, а к концу зауживается до 2 мм. В основании косточки проделывают отверстие, сквозь которое продевают ровдужную петлю. При этом петля короче, чем сама косточка. В настоящее время её также можно изготовить из дерева, в виде заостренной книзу палочки.

«Шўл вўс йўх нўл» («Палочка для пуговичной петли») – как и многие другие верёвочные головоломки, пришла из повседневной жизни и ведёт своё происхождение от чисто практических вещей. Каждый мужчина-ханты носил на поясе приспособление для развязывания узлов, которое крепилось определённым образом. Его брали с собой в дальний пеший путь.

Оно изготавливалось из косточки с ноги оленя, имело также и другое применение в культуре обских угров. Его использовали как шило при изготовлении одежды и обуви, берестяных изделий. При художественной обработке бересты костяным шилом накалывали узоры в виде точек. Также эту косточку использовали для нанесения узора на форму для отливки оловянных украшений.

Постепенно она перешла в разряд забав и развлечений, и её стали крепить к пуговичной петельке.

В начале тот, кто загадывает, в ровдужную петлю продевает часть ткани на одежде, расположенной вокруг пуговичной петли, и затем вставляет палочку в пуговичную петлю. Далее, потянув за косточку, нужно затянуть узел. Задача игрока, разгадывающего головоломку, снять палочку, не развязывая узла на ровдужной петле.

Головоломка «Йурэн мөнхэл» («Ненецкий узел»)

Головоломка представляет собой костяную пластину с двумя круглыми отверстиями. В отверстия продевают шнурок, который фиксируется костяными колечками, при этом шнурок завязан определенным образом в узел. Именно его необходимо развязать играющим.

Решение головоломки

В самом начале необходимо продеть петлю в отверстие, пропустить костяное колечко через неё и вынуть. В итоге останется простой узел, который следует развязать. Для завязывания узла, нужно повторить все действия в обратном порядке.

Обско-угорские «шахматы»

Шахматная игра «Топис» была широко распространена в традиционной среде, но сейчас она относится к забытым развлечениям. В настоящее время ведётся её реконструкция.

Играли в «Топис» два человека. Один – за «охотников», другой – за «зверей» и «птиц». Как отмечают этнографы: «Сидели сутками, тому охота выиграть и другому». В игровой комплект входят крестообразные фигуры, напоминающие орнамент. Они олицетворяют собой охотников, а также «зверей» и «птиц». Это могут быть разные животные: олени, лисы, глухари, рябчики и т. п. Их количество может варьироваться. Известны комплекты до 20 фигур. Изготавливаются они из кости или дерева, как правило, мягкого, например, осины. В изображённом на рисунке наборе, кроме «охотника» представлены «птица» (эта фигура в наборе могла быть разного размера), «заяц» и «лось». Доску для «Топис» предпочитают изготавливать из кедра.

Доска окрашивалась, как и в классической шахматной доске, с чередованием тёмных и светлых квадратов. На доске делались также ямки четырёхугольной формы. Игральная доска имела в ширину 8 клеток, а в длину – 9. Но для некоторых (облегченных) вариантов игры, нужна лишь половина такой доски. Иногда для определения размеров доски руководствуются

количеством игровых фигур. Например, «доска должна быть такой величины, чтобы вошло 12 штук».

Первый вариант. Для начала рассмотрим облегчённые варианты шахматной игры, в которые состязаются начинающие игроки, обычно это дети. Тот, кто представляет «охотников», имеет четыре фигуры, а другой играет двумя «зайцами». Соперник, совершая ход, перемещает одну из своих фигур на одну клетку по диагонали: «охотники» двигаются только вперёд, а «зайцы» имеют свободу манёвра: им разрешается ходить как вперёд, так и назад.

В отличие от шашек и классических шахмат, встречные фигуры не «рубят». Задача «охотников» – не пропустить мимо себя ни одного из «зайцев»: в случае удачной игры «охотники» вытесняют «зайцев» на край доски или в угол. Играющий за «зайцев», соответственно, должен провести через ряд «охотников» хотя бы одну свою фигуру, заставив удачным манёвром раздвинуться шеренгу «охотников» и совершить следующий ход в образовавшийся проём. Таким образом, от решения стоящей перед каждым игроком задачи зависит исход игры. Тот, кто справится с ней, выигрывает.

Более простой вариант игры с теми же самыми правилами: один «заяц» и два «охотника» состязаются уже на половине доски.

Второй вариант. У каждого из играющих по 8 фигур, которые расставляются в два нижних ряда так, чтобы между ними пять рядов оставались свободными. В одном случае фигуры «ходят» и «бьют» только вперёд, при этом от воли играющих зависит – «бить» фигуру соперника или «не бить»; в другом – фигуры (аналог «дамок») «ходят» и «бьют» как вперёд, так и назад, но всегда только через одно поле. Цель игры состоит в том, чтобы преследовать противника, ослабить его фигурами и запереть в угол.

Третий вариант. На игровых полях 7*9 клеток или 8*10 клеток размещаются обычно 20 фигурок: 4 вида по 5 штук. Если игровое поле состоит из 6*8 клеток, то необходимо 12 фигурок, а на поле 8*8 – 16 фигурок. Их расстановка на поле и правила соответствуют правилам обычных шашек. Известно также, что двое играющих передвигают фигуры таким образом, чтобы «звери» и «птицы» оказались пойманными, т. е. ходы для них должны быть перекрыты фигурками противника. Исходя из этой логики, можно предположить, что фигурки, изображающие животных, находятся при этом на игровом поле в фиксированном состоянии, а фигурками с орнаментальными мотивами (отличающимися друг от друга) – «охотниками» управляет противник, стремящийся поймать как можно больше животных и помешать сопернику провести хотя бы одну из фигур.

Материалы к занятию «Обско-угорские шахматы»

Мария Кузьминична Вагатова

«Святая сила»

(по хантыйской легенде)

В каком-то углу Земли, в каком-то месте Земли текли и несли свои воды две реки. Одна река – глубокая, много воды в ней было. В этой реке водилось много разной рыбы. По обеим берегам этой реки были стойбища, там жили люди. Они постоянно рыбачили, это было их главное занятие.

Вторая река – мелководная, очень мало было в ней воды. Какая рыба в такой реке будет жить! Рыбы нет, но зато по её берегам жили, росли большие деревья, стояли бора и густые леса. В них водились звери и птицы. По берегам этой реки тоже стояли стойбища, и там жили люди. Они охотились на птиц и зверей, это было занятие людей этой реки, это была сила их жизни.

Так долго ли, коротко ли жили по берегам своих рек эти люди, кто знает. Только у людей этих рек были головные люди: у тех и у других по одному человеку. Однажды одному из них пришла в голову такая вот дума, которую он сразу же огласил: «Почему бы нам не пойти войной на людей той реки. Победим – обе реки будут наши! В одной реке рыбу будем ловить,

а рядом с другой рекой – охотиться на зверей и птиц. Вот будет жизнь!». Так взбаламутил он своих людей, и они вооружились луками, стрелами, плечевыми ножами, топорами и пошли воевать с людьми той, другой реки. Вёл их, конечно же, их головной человек!

Началась битва. Кто – кого!? Война – есть война! И вот настало время – победили те, кто с войной пришёл. Вожак победивших людей громко крикнул: «Теперь обе реки мои! А вы как и где будете жить, мне никакого дела нет до вас, одно ясно: покидайте это место, эту реку!».

Вожак потерпевших людей немного помолчал и начал спокойно говорить вот такие слова: «Да, да, это так. Ты сильный, ты победил в той войне. Реки твои – таковы были условия войны. А сейчас наберись терпения выслушать меня. Да, сила с помощью стрел, лука, ножа, топора большая. Вон скольких людей не стало... А есть ещё другая сила – святая сила. Её никто не видит. Такую силу дал людям Торум Отец».

Победивший в войне вожак немного помолчал, и ему не терпелось спросить: «Что это за сила? Ты можешь мне как-то показать?». А тот развернул какой-то свиток, раскинул на стол, на нём появились остроголовые разные живые фигурки.

– Садись на ту сторону! – жестом руки показал, а сам он сел на эту сторону стола, – будем драться. Кто победит – речки его, условия прежние.

Было утро, борьба началась. Мужчины сидят друг против друга, идёт острая борьба. Утро ушло, день настал, день уходит, а они всё борются.

Родные предлагают им еду и питьё. Нет! Им не до еды и не до питья. Вот уже вечер, а борьба не кончается. Фигуры по доске «гуляют». День кончился, ночь наступает. А борьба не заканчивается. Наконец ночь проходит, другой день настал. Утро наступило! Ну, вот и победа! На этот раз победил тот вожак, который в той войне потерпел поражение.

На этот раз тоже первым заговорил вожак, который потерпел поражение в шахматной борьбе: «Да, ты победил, реки твои, таковы условия борьбы. Бери обе реки, они твои».

Победитель в шахматной борьбе по велению святой силы так ответил: «Да, правда, реки мои, но святая сила, которую дал мне Торум Отец, велит принять другое решение: реки будут наши, сообща будем жить, пользоваться ими. В одной реке будем ловить рыбу, а по другой реке, в её лесах, будем охотиться на птиц и зверей. Наши люди будут жить счастливо, богато. Если тебя это устраивает, то дай мне твою руку». Тот подумал немного и тут же протянул правую руку, и сказал такие слова: «Да, Торум Отец очень хорошую святую силу дал каждому человеку, она больше и сильнее войны, да и человеческому сердцу приятно от неё. А как же эта сила называется?»

В это время вышел из толпы мудрый старик и сказал так, чтобы его услышал каждый человек: «Я знаю – это Ум. Он очень ценится на Земле».

И люди всей Земли друг с другом меряются этой силой в Жизни в разных делах и соревнуются в шахматах. Это святая игра. Здесь и проявляется святая Сила – Ум человеческий, данный Богом Отцом...».

«Ненецкие шахматы» или головоломка «Тebко» («Гвоздь»)

Игра-головоломка «Тebко» (ненец. 'Деревянный гвоздь') была распространена практически по всей территории архангельской тундры и имеет и другие названия: «ненецкие шахматы», «ненецкие шашки», «*Си"ив си*» (ненец. 'Семидырка'). Считается, что эта игра появилась у ненецкого народа примерно в конце XIX века и, возможно, пришла к ним от поморов. Она очень похожа на английскую игру «*Солитер*», в которой используется доска с углублениями, куда кладутся шарики, или доска с отверстиями, куда втыкаются колышки. Но если в игру «*Солитер*» играет только один человек, то в «Тebко» можно играть как одному, так и вдвоём.

Для игры в «Тebко» берётся деревянная доска с 33-мя отверстиями и 32-мя деревянными фигурными штырями – «гвоздиками». Ходить можно по вертикали и по горизонтали, перешагивая через «гвоздик», но запрещается делать ход по диагонали. «Гвоздик», через который перешагнули, убирается. Игра считается выигранной, если на доске останется только один «гвоздик». Блестящим считается вариант выигрыша, если последний «гвоздик» оказывается в центре доски.

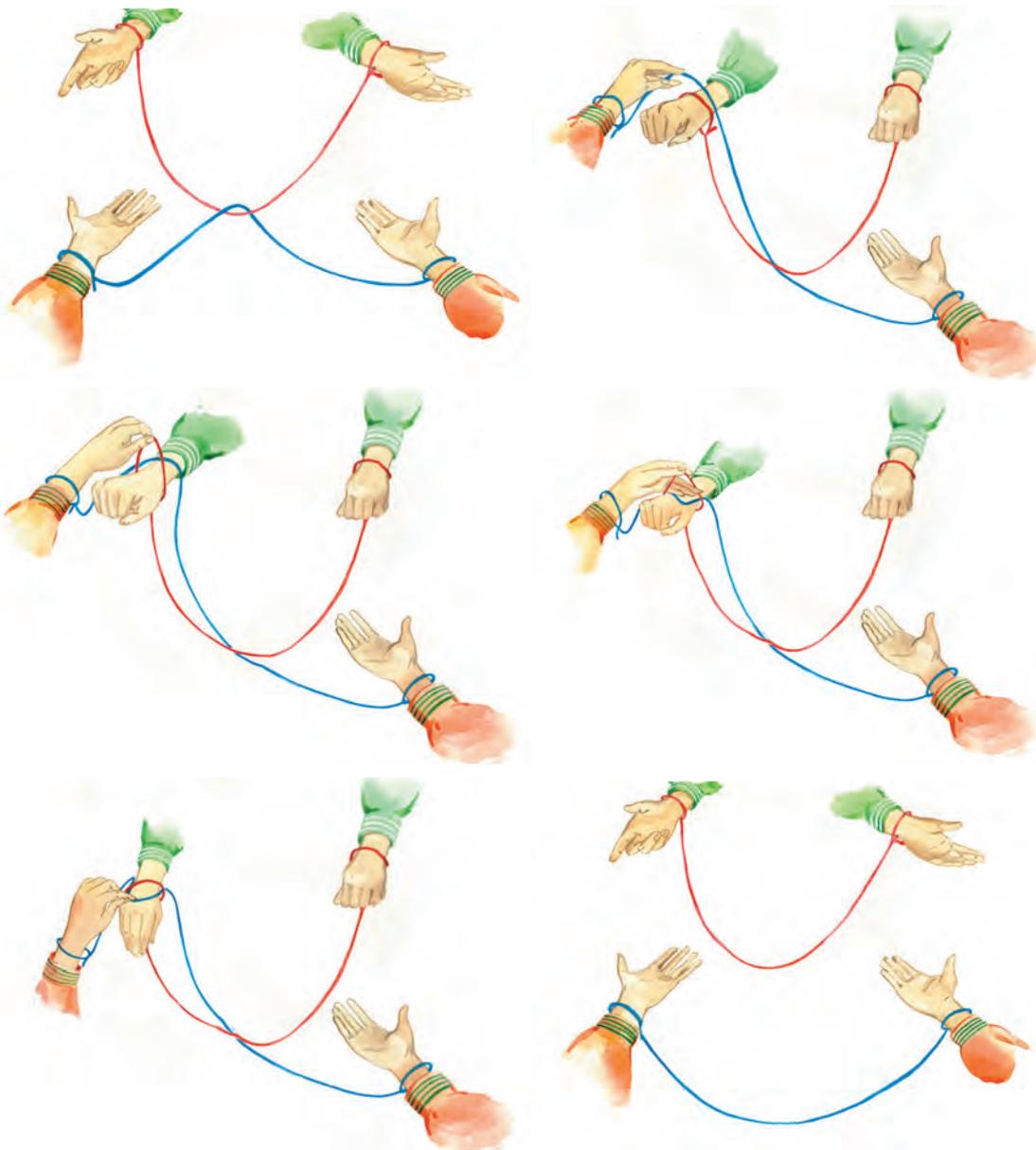
Верёвочная головоломка

Первый вариант. Участвуют два игрока. Две перекрещенные между собой верёвочки, на концах каждой из которых делаются петли, надеваются на руки игроков. Перекрещенные верёвочки образуют собой крест. Задача игроков: разделить свои верёвочки, не развязывая петли на своих руках.

Второй вариант. В данном случае разгадать головоломку предстоит одному человеку. На верёвочке делается не затянутый узелок, свисающий в центре. С помощью петель на концах верёвки она надевается на запястья игрока. Задача игрока – развязать узелок в центре верёвочки, не развязывая петель на запястьях своих рук.

Решение головоломки

Нить одного игрока вдевается снизу вверх в петлю на запястье другого игрока. Далее, образовавшаяся петля огибает кисть руки и вытаскивается через петлю на запястье игрока с обратной стороны сверху вниз. Когда протянутая таким образом через кисть руки и петлю на запястье верёвка спадает, то верёвочки, соединявшие двух игроков, оказываются отдельными друг от друга.



Материалы для организации и проведения турниров и тренировок по настольным играм²²

Турнир проводится на основе Положения о турнире и Правил соревнований по настольной игре с палочками / с камешками. Перед началом Турнира происходит регистрация участников. Их данные (ФИО, год рождения) вносятся в протокол соревнований. Каждому участнику присваивается индивидуальный соревновательный номер. Участник соревнования проходит все его этапы (в каждом виде). Победители и призёры определяются как по итогам каждого тура (в каждом виде) соревнования, так и в общем зачёте (с учётом результатов во всех турах). Итоги соревнования подводятся в индивидуальном и командном зачёте. Победителям и призёрам турнира вручаются грамоты и призы.

Судейство

Для проведения Турнира назначается судейская бригада в следующем составе:

- Главный судья соревнований,
- Судья-секретарь (заполняет протокол соревнований),
- Судья-хронометрист (ведёт отсчёт времени),
- 1–5 боковых судей (ведут счет пойманных палочек / камешков).

Терминология

Термины для игры взяты из хантыйского языка (казымский диалект):

Олнитэ! – Старт! (начали, пуск и т.п.);

Мос! – Стоп! (хватит, конец и т.п.);

Хөләм (ә – читаем у) – Три!;

Кәтән (ә – читаем а) – Два!;

Ит – Один!;

Мяр күтән (ә - читаем у) – половина времени (середина);

Вэтхуцийан (секунта хйцэс) – 15 (секунд до конца);

Йуврайа! – ошибка, нарушение, падение, сбой;

Шөн – часть, половина;

Йит – часть от целого.

Необходимый инвентарь

- Комплекты палочек для игры «Шој» (из 21 шт. с расчётом на каждого игрока) / Наборы игральных камешков для игры в «Кев юнт» (из 5 шт. с расчётом на каждого игрока).
- Гимнастические коврики 5 – 10 шт.
- Нагрудные спортивные номера по числу участников турнира.
- Секундомеры для боковых судей 1 – 5 шт.
- Таймер для судьи-хронометриста.
- Судейский свисток (или гонг) для судьи-хронометриста.
- Бланки грамот за первое, второе и третье место в индивидуальном и в командном зачётах.

Обязанности боковых судей

1. Следить за своевременным и правильным началом упражнения:

- участник должен взять палочки только после команды главного судьи,
- по команде главного судьи боковой судья должен нажать кнопку секундомера.

²² Материалы разработаны В. К. Ледковым. Разработки по настольной игре в палочки публикуются по: Волдина Т. В., Ледков В. К. Организация и проведение турнира по обско-угорской игре «Шој» // Игровые практики и технологии в культурно-образовательном пространстве коренных народов Югры. Тюмень: ФОРМАТ-72, 2023. С. 159-173.

2. Следить за качеством выполнения упражнения:

- участник должен собрать все палочки перед каждым повторным выполнением упражнения (за исключением уже пойманных), при этом боковой судья не должен помогать участнику, а лишь указать на то, что собраны, например, не все палочки.

3. Своевременно фиксировать баллы:

- если участник выполнил упражнение, судья должен отреагировать, сказав «да /есть» (1 балл),

- если участник при выполнении упражнения поймал несколько палочек, судья должен видеть, как участник считает палочки (например, откладывая их парами).

4. Своевременно зафиксировать время в случае досрочного выполнения упражнения.

5. Передать данные для занесения в турнирную таблицу:

- По завершении игроком упражнения боковой судья должен предоставить информацию судье-секретарю: фамилию и имя участника, количество набранных им баллов, время, за которое участник справился с упражнением.

Рекомендации по проведению турнира

- Спортивная форма одежды для участников должна быть удобной.
- Желательно иметь футболки одного цвета для представителей одной команды.
- Наличие, по возможности, своего комплекта палочек / камешков у игрока или хотя бы у команды (для тренировки).

- Все участники должны быть заранее ознакомлены с правилами соревнования и системой определения победителей.

- По правилам в первых двух турах можно ловить любое нечётное число палочек, но на практике, чтобы уложиться в норматив и добиться наилучшего результата, каждому участнику выгоднее ловить только по одной палочке (на это их и надо ориентировать при подготовке к соревнованиям).

- Предусмотреть возможность для разминки тренировочных попыток перед началом соревнований – 5 минут.

- Предупредить участников о недопустимости споров с судьями, необходимости строго соблюдать правила.

- Соревнования проходят на полу, каждый участник выполняет упражнения на отдельном коврике (коврик необходим, чтобы палочки и камешки не раскатывались по полу).

- Следует предусмотреть семинар по подготовке судей для изучения ими правил соревнований, заполнения судейского протокола, возможности отработать технику судейства, разбора вероятных спорных моментов.

- Один боковой судья судит только одного игрока.

Система подсчёта баллов и определения победителей и призёров в игре с палочками «Шол»

В турнирную таблицу вносятся следующие показатели участников:

После 1 и 2 туров

- Число баллов, равное количеству пойманных палочек (от 0 до 21).
- Всем, кто сумел поймать 21 палочку за 3 минуты, дополнительно начисляется ещё по 5 баллов.

- Время выполнения упражнения, если участник соревнования выполнил его быстрее 3 минут.

1 упражнение («Правая рука»):

- По команде судьи участник соревнований берёт все палочки комплекта (21 шт.) в правую руку, поднятую над полом тыльной стороной ладони вниз, подбрасывает их и ловит тыльной стороной ладони, не касаясь ладонью пола. Снова подкидывает, переворачивает ладонь и ловит в кулак одну или несколько палочек.

- В случае, если поймано нечётное (1 – 3 – 5 и т. д.) количество палочек, то попытка считается успешной. После того, как судья зафиксировал их количество, одна палочка откладывается в сторону, остальные остаются в игре. Игрок получает 1 очко.

Если количество палочек, пойманных во второй части упражнения, чётное (2, 4 и т. д.), попытка не засчитывается.

- Попытка не засчитывается также, если игрок не смог поймать ни одной палочки в первой или во второй части упражнения или если поймал их, по мнению судьи, с нарушением (например, при помощи других частей тела, пола и пр.), игрок продолжает выполнять упражнение с прежним количеством палочек.

- Упражнение выполняется до тех пор, пока не будут выловлены все палочки или по истечении 3 минут после начала его выполнения по команде судьи.

- Игрок получает количество очков равное числу отложенных им палочек.

- За успешное выполнение упражнения в отведённое время (3 мин.), игрок получает дополнительные баллы (5 очков).

- Судья фиксирует количество набранных очков (пойманных игроком палочек) и время выполнения упражнения, если игрок сумел собрать все палочки быстрее 3 мин.

2 упражнение («Левая рука»):

Это упражнение выполняется аналогично первому, но левой рукой.

3 упражнение («Между пальцами»):

- По команде судьи участник соревнований берёт одну палочку и кладёт её на тыльную сторону ладони одной из рук, поднятую над полом, подбрасывает её вверх и ловит между большим и указательным пальцами.

- После этого упражнение повторяется, но поймать палочку нужно уже между указательным и средним пальцами этой же руки.

- Упражнение считается выполненным, если игрок смог поймать палочку поочередно между всеми пальцами обеих рук, не уронив её и не нарушая порядок (от большого пальца к мизинцу).

- За каждый удачный ход (когда игрок ловит палочку) игроку начисляется очко.

- После неудачного хода (если палочка падает или игрок ловит палочку, изменив последовательность, счёт очков обнуляется. Игрок начинает упражнение заново.

- Допускается только 5 попыток для выполнения этого упражнения.

- Если упражнение выполнено, судья фиксирует время, которое потребовалось участнику турнира для его выполнения, начиная с первой попытки.

- Игрок получает количество очков, равное количеству удачных ходов в наиболее успешной попытке.

- За успешное выполнение упражнения игрок получает дополнительные баллы – 5 очков.

5. После подведения итогов выполнения каждого упражнения всеми участниками соревнования тем, кто занял первые 5 мест в данном упражнении начисляются дополнительные призовые очки:

5 баллов – за первое место;

4 балла – за второе место;

3 балла – за третье место;

2 балла – за четвёртое место;

1 балл – за пятое место.

6. При подведении итогов соревнования суммируются очки, набранные участником соревнования за выполнение им каждого упражнения. Победителем объявляется участник, набравший наибольшее количество очков по сумме трёх упражнений. Определяются также призёры, занявшие второе и третье места по сумме набранных баллов.

7. В случае, если двое или более участников соревнования, претендующих на одно из призовых мест, набирают одинаковое количество очков, назначается дополнительный тур соревнования.

Для выявления лучшего участника претенденты повторяют 3-е упражнение в усложнённом варианте:

- поймать палочку между всеми пальцами обеих рук, не уронив её и не нарушая порядок два раза подряд.

Выигрывает тот, кто сделает это быстрее или наберёт наибольшее количество очков в самой удачной попытке. Если показатели претендентов снова будут одинаковыми, упражнение повторяется три раза подряд и т. д. до выявления лучшего игрока.

Правила соревнований по настольной игре с камешками «Кев юнт» (упрощённый вариант)

Для соревнований используется игровой набор камешков примерно одного размера (1 – 1,5 см в диаметре).

Упражнения выполняются каждым участником соревнований индивидуально в положении сидя на полу под наблюдением бокового судьи.

Соревнования проходят в два тура, в каждом из которых участник соревнований выполняет упражнения с камешками одной рукой.

На выполнение упражнения даётся три минуты.

Перед началом упражнения игрок берёт все камешки в руку, которой по сигналу судьи будет выполнять упражнение.

Задача игрока – за отведённое время пройти как можно больше игровых циклов (кругов), состоящих из шести этапов.

Первый этап включает в себя следующие действия:

1. сбросить все камешки на пол,
2. взять один из них и подкинуть вверх,
3. пока камешек находится в полёте, схватить один из лежащих на полу камешков,
4. поймать подброшенный камешек,
5. отложить один камешек в сторону,
6. повторить те же действия (со 2 по 5) с оставшимися тремя камешками.

Второй этап:

1. выложить четыре камешка на полу перед собой в группы по два,
2. подбросить пятый камешек вверх,
3. пока камешек находится в полёте, схватить два из четырёх лежащих на полу камешков,
4. поймать подброшенный камешек,
5. отложить два подобранных камешка в сторону,
6. повторить те же действия (с 2 по 6) с оставшимися двумя камешками.

Третий этап:

1. выложить четыре камешка на полу перед собой в группы, в одной из которых три камешка, а в другой – один,
2. подбросить пятый камешек вверх,
3. пока камешек находится в полёте, схватить три (или один) из четырёх лежащих на полу камешков,

4. поймать подброшенный камешек,
5. отложить три (или один) подобранных камешка в сторону,
6. повторить те же действия (со 2 по 6) с оставшимися (одним или тремя) камешками.

Четвёртый этап:

1. выложить четыре камешка на полу перед собой,
2. подбросить пятый камешек вверх,
3. поднять лежащие на полу четыре камешка,
4. поймать подброшенный камешек.

Пятый этап:

1. сбросить все камешки на пол,
2. взять один из них и подкинуть вверх,
3. пока камешек находится в полёте, схватить один из лежащих на полу камешков,
4. поймать подброшенный камешек,
5. снова подбросить один камешек вверх,
6. пока подброшенный камешек находится в полёте, не выпуская из руки другой камешек, поднять с пола третий,
7. поймать подброшенный камешек,
8. повторить действия с 5 по 7 с четвёртым и пятым камешками.

За каждый удачно пройденный этап начисляется 1 балл. В случае совершения игроком ошибки упражнение возобновляется с повторения того действия, во время которого ошибка была совершена. После завершения последнего этапа игрового цикла, игрок продолжает упражнение с начала. Игра прекращается по сигналу судьи-хронометриста. Победители определяются по количеству набранных баллов за два тура (правой и левой рукой).

В случае, если двое или более участников наберут одинаковое количество баллов, для определения лучшего игрока проводится дополнительный тур:

10 камешков выкладываются в ряд перед игроками. Один камешек у них в руке. (Правой или левой – по желанию игрока). По сигналу судьи каждый из них, подбрасывая камешек вверх, подбирает лежащие камешки по одному.

Лучшие определяются по скорости выполнения данного упражнения.

**Правила соревнований по настольной игре с камешками «Кев юнт»
(усложненный вариант)**

Для соревнований используется игровой набор, состоящий из пяти деревянных кубиков размером 15 на 15 мм.

Упражнения выполняются каждым участником соревнований индивидуально в положении сидя на полу под наблюдением бокового судьи.

Соревнования проходят в два тура, в каждом из которых участник соревнований выполняет упражнения с камешками одной рукой.

На выполнение упражнения даётся три минуты.

Перед началом упражнения игрок берёт все камешки в руку, которой по сигналу судьи будет выполнять упражнение.

Задача игрока – за отведённое время пройти как можно больше игровых циклов (кругов), состоящих из шести этапов:

Первый этап включает в себя следующие действия:

- Сбросить все камешки на пол.
- Взять один из них и подкинуть вверх.
- Пока камешек находится в полёте, схватить один из лежащих на полу камешков.
- Поймать подброшенный камешек.

- Отложить один камешек в сторону.
- Повторить те же действия (со 2 по 5) с оставшимися тремя камешками.

Второй этап:

- Взять все камешки в руку.
- Сбросить их на пол.
- Взять один из них и подкинуть вверх.
- Пока камешек находится в полёте, схватить два из четырёх лежащих на полу камешков.
- Поймать подброшенный камешек.
- Отложить два подобранных камешка в сторону.
- Повторить те же действия (с 3 по 6) с оставшимися двумя камешками.

Третий этап:

- Взять все камешки в руку.
- Сбросить их на пол.
- Взять один из них и подкинуть вверх.
- Пока камешек находится в полёте, схватить три (или один) из четырёх лежащих на полу камешков.
- Поймать подброшенный камешек.
- Отложить три (или один) подобранных камешка в сторону.
- Повторить те же действия (с 3 по 6) с оставшимися (одним (или тремя) камешками).

Четвёртый этап:

- Взять все камешки в руку.
- Подбросить один из них вверх.
- Пока подброшенный камешек находится в полёте, положить остальные четыре на пол.
- Поймать подброшенный камешек.
- Снова подбросить камешек.
- Поднять лежащие на полу четыре камешка.
- Поймать подброшенный камешек.

Пятый этап:

- Сбросить все камешки на пол.
- Взять один из них и подкинуть вверх.
- Пока камешек находится в полёте, схватить один из лежащих на полу камешков.
- Поймать подброшенный камешек.
- Снова подбросить один камешек вверх.
- Пока подброшенный камешек находится в полёте, не выпуская из руки другой камешек, поднять с пола третий.
- Поймать подброшенный камешек.
- Повторить действия с 5 по 7 с четвёртым и пятым камешками.

Шестой этап:

- Подбросить все пять камешков вверх и поймать их тыльной стороной ладони.
- В случае, если на тыльной стороне ладони игрока окажется пять камешков, он их подбрасывает снова и ловит.
- Если на тыльной стороне ладони окажется один камешек, игрок подбрасывает его вверх. Пока подброшенный камешек находится в полёте, игрок подбирает остальные четыре камешка. Затем ловит подброшенный камешек

- В случае, если на тыльной стороне ладони окажется два, три или четыре камешка, игрок оставляет только один, сбросив лишние на пол и последовательно выполняет действия с подбрасыванием его вверх с захватом камешков с земли.

За каждый удачно пройденный этап начисляется 1 балл.

В случае совершения игроком ошибки, упражнение возобновляется с повторения того действия, во время которого ошибка была допущена.

После завершения последнего этапа игрового цикла, игрок продолжает упражнение с начала. Игра прекращается по сигналу судьи-хронометриста.

Победители определяются по количеству набранных баллов за два тура (правой и левой рукой) В случае, если двое или более участников наберут одинаковое количество баллов, для определения лучшего игрока проводится дополнительный тур, в котором они одновременно по сигналу судьи проходят три игровых цикла своей ведущей рукой. Лучшие определяются по скорости выполнения данного упражнения.

Материалы для проведения квеста «Путешествие по стойбищу»²³

Необходимый реквизит для проведения квеста:

- карта квеста «Путешествие по стойбищу» (цельная и несколько штук, разделённых на пазлы),
- маршрутные листы: 5 вариантов с различной последовательностью объектов,
- комплект обско-угорских игр «*Нумас юнт*»:
- кубик «*Питы вус*» (хант.) («Чёрная дыра»),
- сборная головоломка «Замок» (3 вида),
- косточки для игры-сказки «Голова шуки»,
- набор игровых камешков,
- палочки *щол* (хант.) / *туслы* (манс.),
- устройство для игры «*Вон хот*» (хант.),
- головоломки «Палочка стоимостью пять лошадей», «Хитрый лис», «Ненецкий узел»,
- набор игровых бабок,
- игра «*Тес щир вой*» (хант.) («Удачу приносящая птица»),
- предметы традиционной культуры: оленьи шкуры, коробки из бересты, люльки и др.,
- дипломы и призы.

Сценарий квеста «Путешествие по стойбищу»

Организаторы рассказывают о правилах игры.

Карта квеста «Путешествие по стойбищу» разделена на пазлы, и, прежде чем с ней познакомиться, её необходимо собрать всей командой.

Карта квеста «Путешествие по стойбищу»:



²³ Публикуется по: Молданова Н. А. Квест «Путешествие по стойбищу» // Игровые практики и технологии в культурно-образовательном пространстве коренных народов Югры. Тюмень: ФОРМАТ-72, 2023. С. 75-104.

Команды знакомятся с картой, где обозначены «стоянки». Прохождение каждой из них представляет собой отдельный этап игры: на каждой остановке ребятам предлагается пройти те или иные испытания.

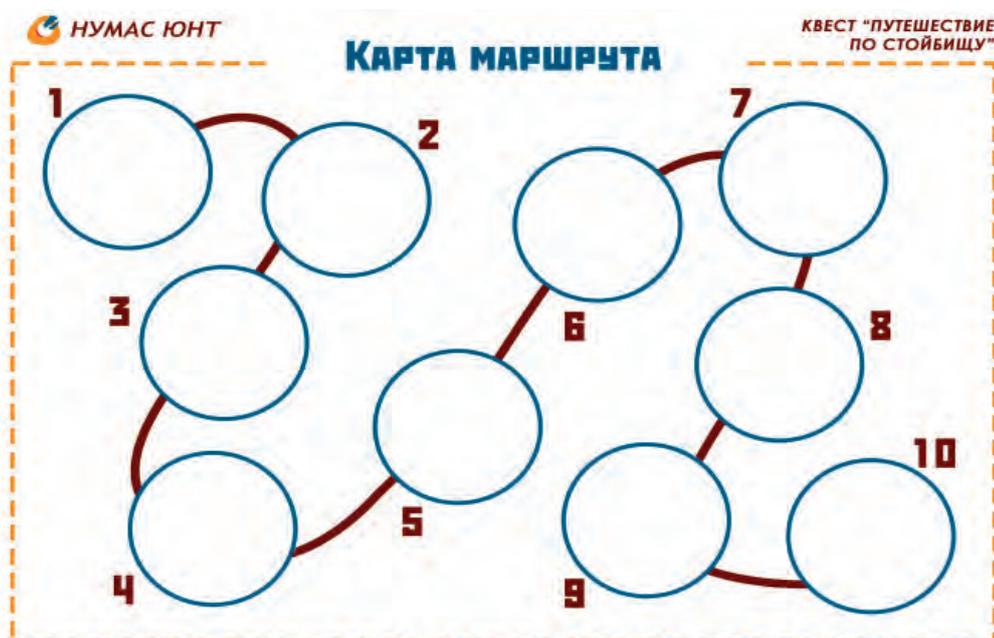
Каждой команде выдаётся свой маршрутный лист. Нужно попросить ребят визуально соотнести объекты на карте с окружающим пространством (архитектурными или хозяйственными объектами на территории этнографического музея, этнолагеря и т. п.).

Маршрутный лист (один из вариантов):



Для проведения квеста в центрах «Нумас юнт» в различных населённых пунктах разработан маршрутный лист с пустыми окошечками для оформления «стоянок» с учётом местных условий.

«Чистый» маршрутный лист:



Этапы квеста «Путешествие по стойбищу»

1. Стоянка «Паварт хот» («Избушка»)

Стационарное срубное жилище из брёвен с двускатной крышей. Избушка представляет собой прямоугольный бревенчатый сруб. На фасадной стене имеется дверной проём, слева и справа – оконные проёмы. На крыше имеется печная труба для выхода дыма.

Игры:

- «Шол хот» («Палочный домик»),
- головоломка «Палочка стоимостью пять лошадей».

При прохождении этапа необходимо построить из палочек домик с крышей. Оценивается аккуратность, точность движений.

При работе с головоломкой «Палочка стоимостью пять лошадей» дети должны воспроизвести название и рассказать легенду о происхождении головоломки.

Есть несколько вариантов выполнения этого задания в зависимости от возраста участников:

- собрать головоломку из деталей: палочки, ровдужной верёвочки, колечек,
- перегнуть колечко из одной петли в другую,
- разгадать головоломку «Палочка стоимостью пять лошадей» с тремя кольцами посередине (усложнённый вариант),

За прохождение этапа участнику вручаются фигурки из игры «Төс щир вой» – «Брус» и «Лошадь».

Загадки:

Амаматцём!

Ньӓл хө вөтца вортэсман дольлэт.

Моя загадка!

Четверо мужчин стоят, упершись друг в друга.

Ответ: *ньӓл хот пүнӓл* – четыре стены дома.

Амаматцём! Цокёцок!

Моя загадка! Цок-цок!

Ответ: лов – лошадь.

2. Стоянка «Рат хӓр» («Кострище»)

Рядом с избушкой сооружают кострище *рат хӓр*. С двух сторон от него ставят две палки с развилками, на которые кладут крепкую и прямую палку *пӓт йӓх*. Под этой переладиной разводят костёр и вешают котёл, а после приготовления пищи её убирают.

Игры:

- кубик «Питы вӓс» («Чёрная дыра»),
- комплект палочек «Шол».

На гранях кубика «Питы вӓс» есть числовые обозначения и ямка, покрашенная чёрным цветом. Для её закрашивания обычно применяли уголёк, что имеет прямое отношение к стоянке «Рат хӓр». При прохождении квеста в индивидуальном порядке рекомендуется провести второй этап данной игры, когда нужно за 3 хода набрать 7 и более очков.

За прохождение этапа – стоянка «Рат хӓр» участнику вручается фигурка «Оселок».

Загадки:

Амаматцём!

Йӓм лов дольӓм лот, турӓнӓн-варӓсӓн аӓнт ӓтлӓ.

Моя загадка!

На том месте, где стояла хорошая лошадь, трава не растёт.

Ответ: *рат хӓр* – кострище.

Амаматцём!

Вӓрты ӓви ньудӓйӓл, йицк ӓви ловӓлтӓл, сӓмӓт ӓви вӓлтӓл.

Моя загадка!

Красная девочка облизывает, водяная девочка гребёт, берёзовая девочка спать укладывает.

Ответ: *тут, ньалы, каврэм йицук* – костёр, ложка, кипяток.

Амаматцём!

ТЬфу!

Моя загадка!

ТЬфу!

Ответ: *лэцтан* – оселок для заточки ножа, топора

3. Стоянка «Ньўки хот» («Чум»)

Переносное жилище оленеводов в форме конуса. На две основные жерди устанавливаются от 20 до 60 жердей. Этот каркас зимой покрывается оленьими шкурами, летом – берестой или брезентом. В центре чума располагается очаг.

Игры:

- напольная игра в палочки «Щол» (3-й этап – установка «Чума», количество палочек – 30 шт.).

Дополнительный реквизит:

- шкура оленя.

Ведущий устанавливает «чум» на рассыпанных палочках. Облегчает установку «чума» оленья шкура, ворс которой удерживает палочки от расползания в наклонённом состоянии. Детям предлагается вытащить 3 палочки из-под «чума», не уронив конструкцию.

Прохождение этапа фиксируется, если ребёнку удалось самостоятельно построить «чум» из 3 палочек.

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «Дух».

Загадки:

Амаматцём!

Мир вантты хө, мир сэвты хө кашэн нумас вөллэ, иса верэт вөллэ.

Моя загадка!

Землю наблюдающий, мир связующий каждую мысль прочтёт, всякое дело понимает.

Ответ: *Төрэм, лөүх* – Творец-создатель, дух

Амаматцём!

Ланат хор сух ньўкең ими хөс вэт оңат лўв тайял, кят оңты лўвөңәл лыпаццән.

Моя загадка!

Женщина в шубе из шкур семи оленей имеет двадцать пять рёбер, два из которых свободны.

Ответ: *ньўки хот* – чум.

Амаматцём!

Ньөрәм күтәпән йөщ тыйпи вэцән хиши пай тәхтыйән лаукам.

Моя загадка!

Посреди тундры острый красивый бугор песка оленьей шкурой покрыт.

Ответ: *ньўки хот* – чум.

4. Стоянка «Вөнши» («Сосна»)

Значительная часть территории Сибири покрыта сосновыми лесами. Из древесины сосны делают игрушки, ловушки, музыкальные инструменты, приспособления рыболовства и охоты.

Игра:

- головоломка «Хитрый лис».

Для прохождения этапа необходимо знать название головоломки, перечислить, из каких материалов она изготовлена, и объяснить название. Снять колечко, не развязывая узелков, и вернуть в исходное положение.

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «Лисица».

Загадка:

Ма моньцэптэм!

Кўл дывити вац вой. Лывэл дэпэт, пўнэл тўт хурпи.

Моя загадка!

С толстым хвостом тощий зверь. Хвост мягкий, шерсть как огонь.

Ответ: *вухсар* – лисица.

5. Стоянка «Лор» («Озеро»)

Озёра – излюбленные места водоплавающих птиц. Общее название птиц *Тухлэу войэт* ‘Крылатые животные’. В прибрежье озёр гнездятся утки, лебеди, журавли. Появление на озере гагар и чаек говорит о том, что это озеро рыбное. Показались ворон или орёл – где-то рядом ходит медведь.

Игры:

- напольная игра в палочки «Шол» (25 палочек),
- игра «Тухлэу вой» («Птица»),
- игра-сказка «Голова щуки».

В игре «Тухлэу вой» прохождение этапа фиксируется, если ребёнок может определить птицу по выложенной фигуре, называет части птицы, самостоятельно выкладывает её силуэт.

В игре-сказке «Голова щуки» детям предлагается определить названия косточек щучьей головы, дать описание предмета, который они обозначают.

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «Тетерев».

Вопрос:

Какая птица имеет табуированное название *Лор вой* ‘Озёрная птица’?

1. лебедь-кликун
2. гагара
3. краснозобая казарка

Ответ: гагара.

6. Стоянка «Пөшас» («Кораль»)

Кораль – это загон для домашних оленей. Его сооружают около жилища. Строят из жердей в виде деревянного забора высотой в 2–2,5 м.

Игры:

- напольная игра в бабки (количество бабок – 10–20 шт.),
- головоломка «Палочка пуговичной петли»,
- головоломка «Йурэн мөнхал» («Ненецкий узел»).

Дополнительный реквизит:

- аркан для ловли оленей,
- олени из утиных носиков,
- олени из щепы,
- нарты ездовые,
- упряжь оленья и др.

За прохождение этапа участникам вручаются фигурки «Олень» и «Собака».

Загадки:

Амаматцём!

Ил ул – дери сых, пуны сых калац. Нух лоль – нял кўрпи вөлас.

Моя загадка!

Ляжет – словно калач, как связка корней и сухожилия, встанет – четырёхногий стул.

Ответ: *амп* – собака.

Амаматцём!

Кўш эвла, кўш ал эвла - хохэл ёхам хўват вой, вени лохтэлэн кят нўвэу юх төл. Муй щит?

Моя загадка!

Хоть верь, хоть не верь – пробежал по лесу зверь, нёс на лбу он неспроста два развесистых куста. Что это?

Ответ: *вуйлы* – олень.

7. Стоянка «*Лунас*» («*Лабаз*»)

Лабаз – хозяйственная постройка для хранения продовольственных запасов, одежды. Конструкция амбара устанавливается над землёй на столбах-сваях. Высота опор 1,5–2 метра защищает припасы от сырости, а затёсы – от проникновения грызунов. В лабаз залазят по приставной лестнице – бревну с зарубками.

Игры:

- кубики «Туман» («Замок») с разным количеством пазловых деталей – 6 деталей (два варианта) и 9 деталей.

При прохождении этапа необходимо собрать головоломку.

Так как процесс сборки кубика довольно сложный, можно также предложить вариант, когда необходимо найти «ключик» – палочку, которую нужно провернуть и вынуть, чтобы кубик распался.

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «Медведь».

Загадка:

Амаматцём!

Питы пүнэп молуници вонт хўват хйтыйэп.

Моя загадка!

Чёрная меховая малица по лесу шатается-мотается.

Ответ: *пўни* – медведь

8. Стоянка «*Йухан*» («*Река*»)

Издавна по рекам люди передвигались на лодках с вёслами – лёгких обласках или калданках. Крупнейшая река Югры – Обь (*Ас* – на языках обских угров). Здесь развито рыболовство. В сети попадают щука, окунь, налим и другие виды рыб. Мелкие речки перегораживают запорами, в них вставляют мордушки – ловушки для рыбы.

В лесных реках, богатых рыбой, обитает выдра, которую коренные жители добывают ради шкурки с блестящим густым мехом. Хозяином водной стихии является *Вит хон* (манс.), *Йиуик ворт* (хант.), который распределяет рыбные запасы по водоёмам.

Игры:

- игра «*Вон хот*» («Большой дом»),
- настольная игра с камешками «*Кэв йунт*».

Дополнительный реквизит:

- лодка с веслом,
- рыболовные снасти.

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «Корова» и «Выдра».

Вопрос:

Какая птица для переваривания сосновой хвои ест мелкие камни?

Ответ: глухарь.

Загадки:

Амаматцём!

Вўрўэн, вонтўэн кўтэн нымлэп хө өнхэл.

Моя загадка!

Между гривой и лесами лыжник ходит.

Ответ: *вонтэр* – выдра.

Амаматцём!

С'амај вохтый'ан ўвај, сытаң нурай'ан јехлантал. Хот теј няврём сыта јанэтјалјэ.

Моя загадка!

Когда проголодается – кричит, когда сытая – жуёт. Всех детей в семье досыта кормит.

Ответ: *мис* – корова.

9. Стоянка «Ньянь көр» («Хлебная печь»)

Хлебная печь располагается вне жилища на открытом воздухе. Конструкцию печи возводят на фундаменте из брёвен в два-три венца, на котором расположен каркас из прутьев. Стены и свод печи обмазывают глиной. Обычно печь сферической формы. Над печью сооружают навес для защиты от осадков.

Игры:

- верёвочная игра «*Лысэты*» («Петляние»),
- верёвочная игра «*Савне кўр*» («Сорочья лапка»).

Известно, что сороки могут близко подлетать к жилищу и садиться на кораль, хлебную печь. Существует примета: если сорока стрекочет рядом с местом нахождения человека – в дом пожалует гость.

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «Луна».

Загадки:

Амаматцём!

Хотал ван, јепңал хўв.

Моя загадка!

Дом короткий, сени длинные.

Ответ: *савне* – сорока.

Амаматцём!

Питы щ'ахэрэн и хө сорни вўлыјал јўнэтал.

Моя загадка!

На чёрном пастбище один пастух пересчитывает золотых своих оленей.

Ответ: *тыл'эц* – месяц.

10. Стоянка «Сўмэт» («Берёза»)

С давних времён берёза занимает особое место в жизни обских угров. Это дерево относят к числу священных. К почитаемой березе приносили дары и просили удачи и здоровья.

Из бересты изготавливали разную утварь: орнаментированные колыбели, коробки, ведра, игрушки, грузила. Из капа (нароста на берёзе) мужчины делают рукоятки для ножей.

Игры:

- мансийская игра «*Ойнас*» («Эхо»).

Дополнительный реквизит:

- погремушки из бересты,
- берестяные коробочки,
- берестяные люльки.

Можно также предложить поиграть в хантыйского «волчка» – *ј'рэнц'эп*.

Для прохождения этапа ребята отвечают на вопросы, связанные с изделиями из бересты. Дети должны знать, что со ствола берёзы снимают верхний слой – бересту – и из неё делают различные предметы, а путём выскабливания наносятся орнаменты.

Одним из заданий может быть такое: на представленных изделиях из бересты нужно найти орнамент птицы.

Изображения птиц подразделяются на несколько групп:

- *олэм лүк хайшиэт* ‘узоры глухарки сна’,
- *вүрцэк хурэт* ‘трясогузок изображения’,
- *хэйлэв хурэт* ‘чаек изображения’,
- *кйт ухэу войэт* ‘двухголовые птицы’.

Двухголовая птица именуется также «*Щорэс хэйны вой*». На спинке берестяной колыбели обычно изображают «Глухарку сна».

Этот этап является предпоследним, на нём вручается фигурка легендарной птицы «*Щорэс хэйны вой*».

11. Стоянка «*Хйтэлэу хэйр*» («Солнечная поляна»)

В обско-угорских культурах Солнце – это небесная богиня. Она, как и богиня Огня, очищает мир и людей от зла и негатива, дарит им свет и радость.

На завершающем этапе ребята получают фигурку «*Хйтэлэу*» – «Солнце», а также все необходимые детали для игры «*Тэс щир вой*».

Игры:

- игра «*Тэс щир вой*» («Удачу приносящая птица»),
- игра «*Пиллы щол*» («Непарная палочка»).

Это заключительный этап квеста.

Все собранные фигурки являются неотъемлемой частью набора для игры «*Тэс щир вой*» («Удачу приносящая птица»). Игрокам предлагается нанизать все фигурки на штырёк, прикреплённый с помощью верёвочки к деревянной решётчатой дощечке, и самостоятельно поиграть в эту увлекательную игру на полянке.

Также можно развлечься игрой-фокусом «*Пиллы щол*» («Непарная палочка»).

В этот момент организаторы подводят итоги квеста, а затем приглашают детей на чаепитие, награждают подарками.

Загадка:

Амаматцесм!

Төрэм най, вух най ецалт мўв щурэс мир семлај ант елмэлэт.

Моя загадка!

На небесную женщину, божественную женщину не поднимаются глаза множества людей земли.

Ответ: *хйтэлэу* – солнце.

Материалы для проведения викторин

Примеры вопросов и заданий для викторины по играм тематического блока «Игры-сказки мудрой Мощнэ»

1. В каких играх обских угров упоминаются птицы? (какая команда назовёт наибольшее количество игр, можно их называть поочередно)

(«Журавлиные ноги» – в «Петлянии»; верёвочная игра «Сорочья лапка»; «Лебедь», «Журавль», «Орёл» – в играх на развитие памяти; «Ворон, «Чайка», Ворона с добычей», «Кукушка», «Голова лебедя (гуся)», «Глухарь» – в игре «Голова Щуки»; «Тетерев» и двухголовая птица «Щорэс х́ны вой» – в игре «Тэс щир вой», которая переводится как «Птица удачи»)

2. Эта игра относится к древнему угорскому наследию, её называют «целой энциклопедией» и «копилкой знаний». Назовите эту игру, а также имена писателей, которые донесли сюжет, лежащий в основе этой народной забавы, до современных читателей?

(Трапезная игра-сказка «Голова щуки» – сказку, записанную от Таисии Чучелиной, обработала Галина Слинкина; в стихотворной форме на хантыйском языке представила Мария Вагатова, на русский язык перевел Валерий Ледков)

3. За попадание в какую фигурку в хантыйской игре «Тэс щир вой» игроку не положено никаких баллов? Назовите, как использовался этот предмет, а также какие обычаи с ним связаны.

(фигурка называется «Лэцтан» – «Оселок», он изготавливался из кожи и использовался для заточки ножей, топоров; а также для защиты от злых духов; его нельзя давать посторонним, своим же передавали только тыльной стороной ладони)

4. Какое имя носила девочка-сиротка, проглоченная хищницей щукой? Что означает это имя?

(Сот хот лопэ, «Сто домов обходящая»)

5. Эту игру сургутские ханты называют «Алли», тромаганские ханты называют «А́лы». Как она называется у казымских хантов?

(«Вон хот» – «Большой дом»)

6. Какие виды оружия представлены в игре-сказке «Голова щуки»?

(«Хантыйская сабля», «Татарская сабля», «Русский меч», «Большой русский меч», а также можно отнести к оружию и «Нож с ножнами», хотя он представлен как хозяйственно-бытовой предмет)

7. Какой традиционной игре обских угров соответствует якутская народная игра «Хаамыска»?

(«Кев юнт» – игра в камешки)

8. Сколько видов вёсел встречается в названиях косточек из «Головы щуки»? Как они называются?

(3 вида: «Весло Сказочника», оно же «Весло для обласа или Рулевое весло»; «Весло для гребли вперёд»; «Половина весла дощанника или Гребное весло»)

9. Назовите год и фамилию исследователя, зафиксировавшего игру-бильбоке у казымских хантов.

(1914, Шухов)

10. С какой косточкой из головы щуки коренные народы Югры связывают созвездие Большой Медведицы и Млечный Путь?

(«Лосиная нога», у народов ханты и манси есть миф о шестиногом-семиногом лосе, его след – это созвездие Большой Медведицы, а Млечный Путь – это лыжня охотника)

11. К какой древней магической традиции восходит игра в камешки?

(Гадание)

12. К какому виду игр относится игра «Тәс щир вой»? Откуда произошло наименование этого вида игр и что оно означает?

(«Бильбоке»; из французского языка от слов «играй в палочки» и «шарик»; игра с подкидыванием шарика, который ловится остриём привязанной к нему палочки)

13. Какие напольные игры, кроме игр в палочки и камешки, есть у обско-угорских народов?

(Игры с бабками, игры с утиными клювиками)

14. При подкидывании вверх этой косточки из головы щуки люди просили себе удачу. Какие слова в этот момент произносили?

(косточка называется «Весло Сказочника»; говорили: «Сказочный человек, держи своё весло»)

- *А теперь, друзья, Мощнэ проверит вашу математическую память. Вам нужно указать правильное число из предложенных ответов.*

15. Сколько нужно палочек чтобы выложить силуэт птицы «Лебедь»?

А) 17

Б) 18

В) 19

Г) 20

16. Сколько нужно палочек чтобы выложить силуэт птицы «Журавль»?

А) 20

Б) 25

В) 30

Г) 35

17. Сколько нужно палочек чтобы выложить силуэт птицы «Орёл»?

А) 11

Б) 12

В) 13

Г) 14

18. Какое наибольшее количество баллов может получить игрок за попадание в фигурку в хантыйской игре «Тәс щир вой»?

А) 100

Б) 50

В) 30

19. Сколько нужно палочек для одного игрока в спортивном варианте игры в «Шол»?

- А) 21
- Б) 22
- В) 23
- Г) 24

20. Сколько нужно палочек для игры-фокуса «Пиллы шол»?

- А) 14
- Б) 15
- В) 16
- Г) 17

21. Сколько всего палочек и отверстий в игре на развитие памяти «Вон хот»?

- А) 8 (палочек) и 9 (отверстий)
- Б) 9 (палочек) и 10 (отверстий)
- В) 10 (палочек) и 11 (отверстий)
- Г) 11 (палочек) и 12 (отверстий)

Примеры вопросов и заданий для викторины по играм тематического блока «Сокровища из сундука старого Меука»

1. В образе этого зверя в сказках предстаёт лесная женщина *Порнэ*. Он встречается среди фигурок игры «*Тес щир вой*», а также это животное дало название одной из узелковых головоломок.
(Лиса)

2. Команда из какого населённого пункта ХМАО-Югры стала победителем I Региональных соревнований по обско-угорской напольной игре «Шол»?
(с. Кышик Ханты-Мансийского района)

3. Какую головоломку называют обско-угорским кубиком Рубика?
(«Туман» – «Замок»)

4. Как с ненецкого языка переводится название игры «Тебко»? Какие названия она ещё имеет?
(«Деревянный гвоздь»; «ненецкие шахматы», «ненецкие шашки», «Семидырка»)

5. Какое хозяйственное занятие обских угров отражено в шахматной игре «Топис»?
(Охота)

6. Какая английская игра является аналогом головоломки «Тебко» («Ненецких шахмат»)?
(«Солитер»)

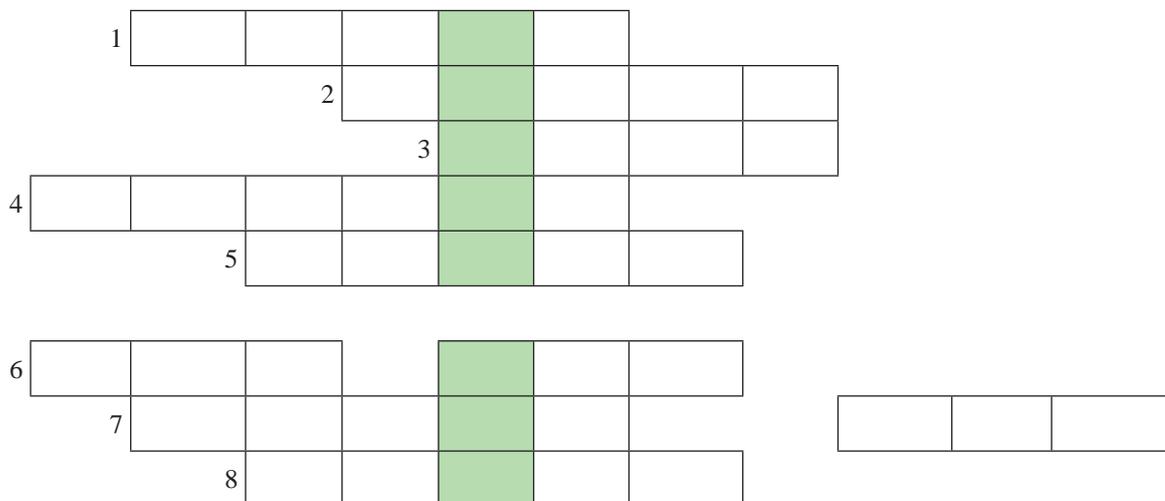
7. К какому видов головоломок относится кубик «Туман»?
(Механическим)

8. В каком случае у соперника «сгорают» все очки в игре с кубиком «Питы вўс»?
(на первом этапе игры, если после перехода хода из-за выпавшего «Питы вўс» вновь выпадает «Питы вўс»)

9. Как называется головоломка, произошедшая от приспособления для развязывания узлов.
(«Щўл вўс йўх нўл» – «Палочка для пуговичной петли»)

10. В названии какой головоломки отражена её ценность? К какому виду головоломок она относится?
(«Палочка стоимостью пять лошадей», узелковая)

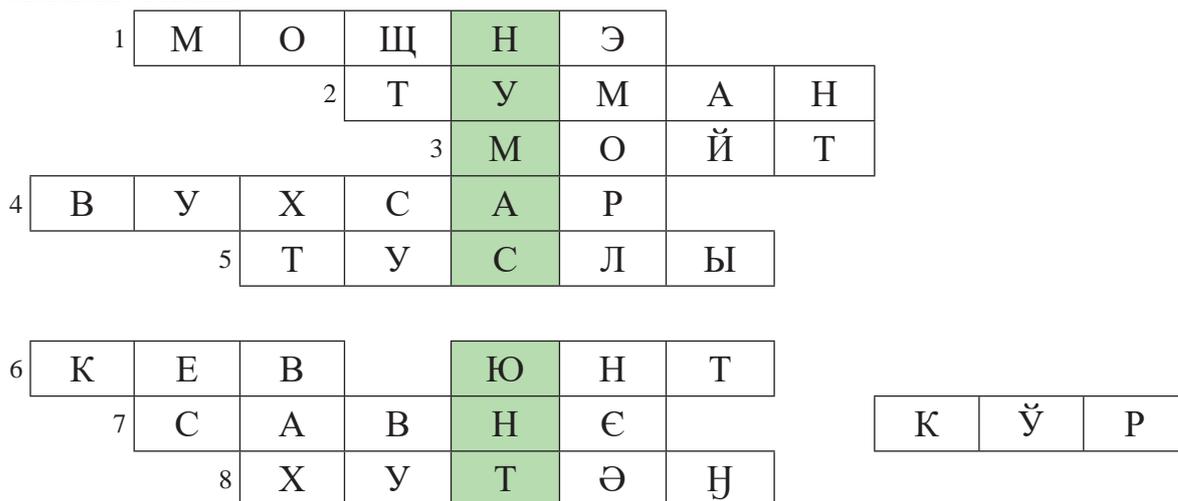
- А, напоследок, старый Меңк решил проверить вас, ребята, на знание хантыйского²⁴ и мансийского²⁵ языков. Объявляется блиц-опрос в виде небольшого кроссворда? Какая команда быстрее правильно ответит на все вопросы, представив зашифрованное понятие, которое нужно перевести на русский язык, получает сразу 5 баллов.



Вопросы:

1. Как зовут добрую сказочницу обско-угорских народов, которая сама является героиней фольклорных произведений?
2. Как на хантыйском языке называется головоломка «Замок»?
3. Как переводится на мансийский язык слово «Сказка»?
4. Как переводится на хантыйский язык слово «Лиса»?
5. Как на мансийском языке звучит слово «Палочки»?
6. Как на хантыйском языке звучит игра в камешки?
7. Как на хантыйском языке звучит «Сорочья лапка»?
8. Как на хантыйском языке звучит слово «Лебедь»?

Правильные ответы:



²⁴ Слова даны на казымском диалекте. По этому примеру можно составить вариант на другом диалекте хантыйского языка, характерном для вашей местности.

²⁵ Слова даны на сосьвинском диалекте мансийского языка.

Учебно-методическое издание

Татьяна Владимировна Волдина

ПРОГРАММА

летней профильной смены «Планета игр “Нумас юнт”»

Ответственный редактор *Е. В. Косинцева*
Редактор хантыйских текстов *Л. А. Федоркив*
Обложка, иллюстрации *Н. А. Жеманская*

Формат А4. Гарнитура Times New Roman

Тираж 180 экз.

Изготовлено ООО «ФОРМАТ-72», г. Тюмень.
Тел. 8-919-931-17-04. E-mail: format-72@yandex.ru
2024 г.