

Департамент образования и науки  
Ханты-Мансийского автономного округа — Югры  
Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок  
Центр культурного наследия ханты им. В. Волдина



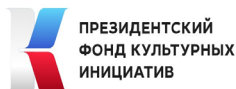
Т. В. Волдина, В. К. Ледков, Н. А. Молданова

# **Методические рекомендации по организации игр обских угров для работы с детьми и молодёжью**

Ханты-Мансийск  
2022

УДК 79  
ББК 74.900.6

Серия методических пособий «Нумас юнт» подготовлена с использованием гранта Президента Российской Федерации, предоставленного Президентским фондом культурных инициатив, и гранта Губернатора Ханты-Мансийского автономного округа – Югры на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом «Центр гражданских и социальных инициатив Югры».



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

Рецензент:

В. И. Прокопенко, доктор педагогических наук, профессор

Под редакцией

доктора исторических наук В. И. Сподиной

**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: ООО «Печатный мир г. Ханты-Мансийск», 2022. – 24 с.

ISBN 978-5-6048420-7-2

В издании представлены основные виды обско-угорских напольных и интеллектуальных игр «Нумас юнт», раскрыт их потенциал для развития когнитивных способностей, а также даны рекомендации по проведению состязательных мероприятий: в форме квеста для дошкольников и детей младшего школьного возраста и соревнования (турнира) для подростков и молодёжи. Адресовано педагогам и работникам культуры для использования в организации внеклассного досуга в детской и молодёжной среде, в деятельности центров по развитию традиционных игр коренных народов Югры.

© ЧУ «Центр культурного наследия ханты им. В. Волдина», 2022

© БУ ХМАО – Югры «Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок», 2022

© Т. В. Волдина, Ледков В. К., Молданова Н. А., авторы, 2022

© Н. А. Жеманская, художественное оформление, 2022

ISBN 978-5-6048420-7-2

## Содержание

Введение.....	4
Основные виды обско-угорских напольных и интеллектуальных игр «Нумас юнт».....	5
1. Игры, развивающие наглядно-образное мышление.....	5
2. Состязания, тренирующие абстрактно-логическое мышление.....	6
3. Игры, развивающие пространственное мышление с ориентацией на существенные признаки явлений и предметов .....	8
4. Забавы, развивающие творческое мышление.....	9
5. Разгадывание и решение задач, тренирующих быструю реакцию, внимательность, сообразительность и смекалку.....	10
6. Состязания, направленные на развитие прогностических способностей и стратегического мышления.....	10
Проведение состязательных мероприятий по играм «Нумас юнт».....	11
1. Квест для детей дошкольного и младшего школьного возраста.....	11
Описание квеста как педагогической технологии.....	11
Этапы квеста.....	13
2. Турнир по обско-угорской игре «Щол» среди подростков и молодёжи.....	17
Порядок проведения.....	17
Судейство .....	18
Терминология.....	18
Необходимый инвентарь.....	19
Правила соревнований по игре в «Щол» («Палочки»).....	19
Система подсчёта баллов и определения победителей и призёров.....	22
Рекомендации по проведению.....	23

## Введение

В игре человек познаёт окружающий мир и самого себя. Наиболее ярко и глубоко процесс такого познания происходит в детстве. Предметом нашего внимания являются обско-угорские напольные и интеллектуальные игры «Нумас юнт», которым посвящена отдельная серия из 10 методических пособий. Краткий обзор этих игр представлен в первой части книги. Их объединяет один универсальный признак – все они способствуют укреплению памяти, внимания и логики. Важнейшим условием развития логического мышления является постепенное усложнение игровых заданий и отсутствие однотипности в игре.

Вторая часть пособия содержит рекомендации по проведению состязательных мероприятий по играм «Нумас юнт» с учётом возрастных особенностей игроков. Квест – для детей дошкольного и младшего школьного возраста, а соревнование (турнир) подходит для подростков и молодёжи. Обе формы состязательных мероприятий рассчитаны уже на подготовленную аудиторию, не просто знакомую с этими играми, а имеющую соответствующие игровые навыки. В настоящее время и квесты, и турниры проходят свою апробацию в центрах по развитию обско-угорских напольных и интеллектуальных игр «Нумас юнт» на территории Ханты-Мансийского автономного округа – Югры. Действуют они с середины 2022 г., и находят положительный отклик как у участников этих мероприятий, так и у их наставников-организаторов.

Надеемся, что этот опыт получит своё дальнейшее распространение в учреждениях образования и культуры Югры, а популярность напольных и интеллектуальных игр народов ханты и манси будет расти, обретая своих новых поклонников.

## **Основные виды обско-угорских напольных и интеллектуальных игр «Нумас юнт»**

Логические игры хантов и манси (хант. *numas junt*, манс. *nomt joŋil*, 'мысль игра') и так называемые игрушки «для думания» (каз. хант. *numas juntät*, сосьв. манс. *nomt joŋynut*, 'мыслительная игрушка') весьма разнообразны. В основу их классификации авторами положены психологические процессы, связанные с активизацией умственных способностей, лежащих в основе познания. Как известно, развитие мышления ребёнка происходит в разных направлениях, с учётом этого обско-угорские игры разделены на группы, описание которых представлено ниже.

### **1. Игры, развивающие наглядно-образное мышление**

Они включают в себя целый спектр состязаний с использованием палочек и дощечек. Прежде всего, это игры с выкладыванием силуэтов животных и птиц палочками одинаковой длины. Участвуют в них с трёх-четырёх лет, но они не теряют своей актуальности и в более старшем возрасте. В зависимости от возраста правила могут упрощаться или усложняться. Известны раскладки палочек с символическим изображением птиц: «Журавль», «Лебедь» и «Орёл». Участники рассматривают силуэт птицы, запоминая количество палочек в каждой её части, и отворачиваются. Ведущий в это время убирает одну палочку. По-вернувшись, игроки должны определить, в какой части её не достаёт, и назвать эту часть «птицы». Для усложнения игры ведущий может раздвигать палочки, создавая видимый объём в той или иной части изображения птицы. В другом случае участники в течение всей игры стоят к ведущему спиной. Убирая палочку из какой-либо части «птицы», он задаёт вопрос: «Я убрал палочку из «головы» (из «шеи», «хвоста», «туловища» и т. д.), сколько там осталось палочек?». Если игрок отвечает верно, то игра для него продолжается дальше. Если ошибся – ход переходит к другому. Тот, у кого больше правильных ответов, – выигрывает. В более сложном варианте, игроки по памяти отвечают на вопросы

ведущего, задаваемые в определённом порядке: «Сколько палочек в «голове» (в правом или левом «крыле», в «хвосте», «туловище», «шее», в правой или левой «ноге»)». Каждый раз ведущий, получая правильный ответ, убирает в названном сегменте фигуры по одной палочке. Игрок же должен удерживать в памяти оставшееся количество палочек в данном изображении. Стоит ему назвать неверное количество палочек в одном из сегментов фигуры, – ход переходит к другому участнику. Для усложнения игры вопросы могут задаваться не в определённом порядке, а в разброс.

## **2. Состязания, тренирующие абстрактно-логическое мышление**

К данному виду относится игра казымских хантов «*Вөн хот*» («Большой дом»), известная у восточных ханты она известна под названием «*Алли*» («Зарубка»). Она также может усложняться или упрощаться в зависимости от возраста участников. Для игры берётся плоская дощечка с одиннадцатью углублениями: одно – в носовой части и остальные десять расположены равномерно по всей длине дощечки, в них вставляются десять палочек. Эти отверстия и палочки имеют свои условные названия, служащие ответами на вопросы ведущего в казымском / сургутском вариантах соответственно: первое отверстие – «Большой дом»/«*Алли*», отверстие с палочкой – «Палочка»/«*Бери*», отверстие без палочки – «Пустой дом»/«*Пусто*». Вся игру участники стоят спиной к ведущему, перед которым находится игральная дощечка. По порядку расположения отверстий и палочек на дощечке, ведущий задаёт первому игроку один и тот же вопрос: «Что это?», последовательно указывая на её элементы. Игрок даёт такие же однозначные ответы, по памяти правильно называя эти элементы. При получении правильного ответа на вопрос о палочке, она убирается. В случае ошибочного ответа ведущий переходит к следующему участнику. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество палочек. Усложнённая версия: палочки на дощечке размещаются не подряд, а изначально чередуются с пустыми отверстиями.

Игра-фокус казымских хантов «*Пиллы цол*» («Непарная па-

лочка»)), построена на принципе чёт / нечет, или другими словами – парности / непарности. Играют двое: ведущий и игрок, которому предстоит разгадать секрет этого фокуса. Ведущий берёт 15 палочек и просит игрока развести пальцы рук, между которыми вставляет по 2 палочки: между большим и указательным, между указательным и средним и т. д., при этом постоянно приговаривая: «Пара, пара...». На последней непарной палочке он акцентирует внимание: «А эта палочка без пары», и вставляет её между мизинцем и безымянным пальцем левой руки игрока. В том же порядке ведущий 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, по-прежнему приговаривая: «пара, пара ...». Когда остаётся последняя – непарная – палочка ведущий говорит: «А эту непарную палочку я отдаю тебе». Зажимает её вместе с другими палочками в правой руке и отдаёт игроку со словами: «Теперь у тебя в руке непарные палочки, а у меня – парные. Я сейчас буду колдовать, и палочка без пары окажется у меня». Свою же кучку палочек ведущий обхватывает между ладонями и приговаривает: «Без пары палочка иди сюда». Закончив процедуру, ведущий раскладывает попарно сначала палочки игрока, который убеждается в их парном количестве, а затем демонстрирует свои палочки, доказывая, что среди них – непарная палочка.

Хантыйские игральные кубики «*Питы вўс*» («Чёрная дыра») напоминают собой волчок: имеют заостренный конец и ручку для раскручивания. На трёх гранях кубика наносятся числовые обозначения – зарубки, а на четвёртой – «*питы вўс*» – ямка, закрасенная чёрным цветом.

Рассмотрим вариант игры с кубиком. На кону – палочки (или бабки), лежащие в общей куче. Один из игроков раскручивает кубик и смотрит выпавшее ему количество очков, в соответствии с которым берёт палочки из общей кучи. Затем в игру вступает следующий игрок... Когда выпадает «*питы вўс*» – ход переходит к другому игроку, который стремится раскрутить кубик так, чтобы

вновь выпал «питы вўс». В этом случае у предыдущего игрока «сгорают» все очки, и он будет вынужден вернуть все палочки на общий кон. Играют до тех пор, пока все палочки из общей кучи не будут разобраны. Соперники подсчитывают количество своих палочек.

Тот, у кого их больше, вновь крутит кубик. Его задача набрать 7 и более очков за три хода (это в случае, если числовой ряд на кубике: 1, 2, 3). Только при этом условии данный игрок может считаться победителем. Если же он не набирает нужное количество очков, то все свои палочки кладёт на общий кон, и игра продолжается по новой.

### **3. Игры, развивающие пространственное мышление с ориентацией на существенные признаки явлений и предметов**

К данному виду относится игра «Тəс щир вой» («Удачу приносящая птица»). Она относится к играм типа бильбоке, где игрок ловит предмет, насадив его на привязанную к нему палочку. Они не только оттачивают ловкость, но также прекрасно развивают память, пространственное мышление, математические способности и устный счёт.

14 фигурных дощечек с отверстиями посередине («солнце», «луна», «медведь», «выдра», «тетерев», «лошадь», «дух», «корова», «брус», легендарная птица «щорэс хāны вой», «лисица», «собака», «олень» и «оселок»), на каждой из которых обозначается определённое количество очков, надеваются на верёвочку, к одному концу которой прикрепляется деревянная, слегка заострённая, шпилька, к другому – дощечка с решётчатыми прорезями на концах. Первый игрок, начиная игру, берётся за шпильку и раскачивает дощечку. Затем, подкинув её, старается поймать фигурки, зацепив их отверстие шпилькой. В случае удачного хода, он снимает пойманные фигуры с верёвочки и делает следующие ходы, раскачивая и подкидывая дощечку с фигурками. Если поймать не удаётся, то ход переходит к следующему.



щему игроку. В конце игры подсчитывается количество очков у каждого игрока.

#### **4. Забавы, развивающие творческое мышление**

К данному виду относятся верёвочные игры. Они развивают ловкость пальцев, память, логическое мышление и фантазию.

В игре *«Лысалты»* («Петляние») её участники совместно сплетают из нити геометрические рисунки. Один из них надевает игровую петлю на кисти рук, пропуская её между большим и указательным пальцами, и натягивает. Далее игрок ослабляет нить и поочерёдно огибает ею каждую ладонь. При разведении ладоней нить натягивается, образуя поперечные линии на ладонях. Затем его средние пальцы рук поочерёдно продеваются снизу вверх в 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. Другой игрок должен снять сложившийся рисунок с пальцев соперника таким образом, чтобы получилась новая комбинация. Необходимо совместными действиями сплести из верёвочки различные рисунки, которые имеют свои названия: «Корыто для кормления собаки», «Крыша полога», «Сеть», «Пила», «Кисточки», «Журавлиные ноги» и другие.

В игре *«Савне кър»* («Сорочья лапка») игрок надевает игровую петлю на ладони, держа их так, чтобы натянутая нить была параллельна земле, образуя две линии – верхнюю и нижнюю. Второй игрок мизинцами цепляет нижнюю линию, затем указательными пальцами – верхнюю. Движением снизу вверх он выворачивает нить. Таким образом, указательные пальцы оказываются в петле. Он захватывает ими нить сверху с двух сторон. Затем первый игрок отпускает нитку, а второй – натягивает её, получается фигура «сорочья лапка».

## **5. Разгадывание и решение задач, тренирующих быструю реакцию, внимательность, сообразительность и смекалку**

В среде коренных народов Югры широко распространены игры, связанные с узлами. Секреты узлового плетения лежат в основе и многих игрушек-головоломок. Большой популярностью у обских угров пользуется головоломка, представляющая собой планку с тремя отверстиями: в которые вдевается веревочка. Визуально планка делится центральным узелком на две половинки, в каждой из которых свисает часть верёвочки с кольцом посередине. Задача игрока: не отвязывая верёвочку, переместить кольцо из одной половинки планки на другую сторону. Данная головоломка носит название «*Вет лов тын юх*» («Палочка стоимостью пять лошадей»), реже встречаются и другие наименования.

У казымских хантов известна также головоломка «*Уцмарэу вухсар*» («Хитрая лиса»). Она изготавливается из рога или дерева и содержит продолговатое отверстие, в которое вдевается верёвочка, с нанизанными колечками. Одно колечко большего размера. Задача игрока – освободить большое колечко.

Ещё один вид головоломки, получивший распространение в традиционной среде хантов и манси, представляет собой деревянную конструкцию из четырех, шести, или девяти четырёхгранных брусочков с пазами. Её название «*Туман*» («Замок»). Игроющему предлагается собрать фигуру, предварительно показав её в собранном виде, а затем разобрать.

## **6. Состязания, направленные на развитие прогностических способностей и стратегического мышления**

В комплекте игры «*Топис*» – крестообразные фигуры, напоминающие орнамент, – они олицетворяют охотников, а также фигурки животных: оленей, лис, глухарей, рябчиков и т. п. Их количество может достигать 20 фигур, изготовленных из кости или мягкого дерева. Играют в «*Топис*» два человека: один – за «охотников», другой – за «зверей» и «птиц». Игральная доска может иметь в ширину 8 клеток, а в длину – 9. Но для некоторых (облег-

чѐнных) вариантов игры, нужна лишь половина такой доски.

В облегчѐнной версии этой шахматной игры, 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 вперѐд, а «зайцы» имеют свободу манѐвра: им разрешается ходить как вперед, так и назад. 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 манѐвром раздвинуться шеренге «охотников» и совершить следующий ход в образовавшийся проѐм. Таким образом, в соответствии с решением, стоящим перед каждым игроком задачи, зависит исход игры. В упрощѐнном варианте: один «заяц» и два «охотника» состязаются уже на половине доски.

## **Проведение состязательных мероприятий по играм «Нумас юнт»**

### **1. Квест для детей дошкольного и младшего школьного возраста**

#### **Описание квеста как педагогической технологии**

Среди игровых технологий, широко используемых в практике воспитания и развития детей, можно выделить форму квеста (от англ. *quest* 'поиск'). В методических рекомендациях отражены основные моменты организации и проведения такого вида игр, которые помогут педагогам понять суть этой формы и применить знания на практике. Использование квестов позволяет соединить традиционные и инновационные формы обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Рекомендации к данному квесту ориентированы на дошкольников и младших школьников, но могут проводиться в разных возрастных группах. Такая форма образовательной деятельности обеспечивает высокую личностную включѐнность в обучение, предоставляет

детям быстрый доступ к информации и вовлекает его в продуктивное взаимодействие.

Образовательная квест-игра – сюжетная игровая педагогическая технология, предусматривающая достижение заданной цели за конечное число игровых этапов по predetermined правилам. Прохождение каждого этапа зависит от выполнения отдельных игровых заданий предметного, ориентировочно-поискового или спортивного характера. По форме работы она подразделяется на групповые и индивидуальные.

В процессе игры задействованы интеллектуальные и физические способности ребенка, а также проходит тренировка памяти, внимания, воображения, пространственного ориентирования.

#### **Принципы игры «Путешествие по стойбищу»:**

- *Результативность* – квест-игра направлена на достижение заранее определённого, конкретного результата.
- *Системность* – все задания логически связаны друг с другом одной темой – игры обских угров. В свою очередь, каждая игра связана с природным или хозяйственным объектом (кораль с играми в бабки, лабаз с кубиками-замками, озеро с птицами и рыбами и проч.).
- *Дискретность* – квест-игра разбивается на отдельные шаги (этапы, точки), прохождение которых фиксируется и оценивается в ходе игры
- *Доступность* заданий – в зависимости от возраста и подготовки ребенка сложность заданий варьируется. Количество точек (остановок) определяется сценарием, и для каждой игры может быть различным. Предполагается, что у участников уже имеется определенный запас знаний и навыков по обско-угорским играм. Для этого проводятся занятия и мастер-классы по напольным и интеллектуальным играм обских угров.
- *Эмоциональная окрашенность* заданий – через игровые формы и приёмы дети знакомятся с историей и культурой обских угров.

Идея квеста заключается в перемещении игрока по точкам, указанным в маршрутном листе, и в выполнении различных зада-

ний. Детям должна быть обозначена конечная цель игры, к реализации которой они стремятся, например, собрать все фигурки от игры «Тэс щир вой».

Игры обских угров генетически связаны с традиционными видами хозяйственной деятельности (охотой, рыболовством, оленеводством) и выступают как естественная форма познания мира. В связи с этим, наиболее удачным вариантом квеста является его проведение на территории музея или детского этностойбища, где уже имеются архитектурные и хозяйственные объекты (избушка, лабаз, чум, хлебная печь и др.), а также орудия лова (слопцы, мордушки) и средства передвижения (нарты, обласа). Таким образом, создаётся естественная связь между играми, традиционной культурой и природой родного края.

### **Этапы квеста**

#### *Павэрт хот (Избушка)*

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

При прохождении этапа необходимо построить из палочек домик с крышей. Оценивается аккуратность, точность движений. Описание игры можно найти в методическом пособии «Обско-угорские интеллектуальные игры с палочками».

При работе с «Палочкой стоимостью пять лошадей» ребёнок должен воспроизвести название и рассказать легенду о происхождении головоломки. Есть несколько вариантов прохождения этапа в зависимости от возраста участников:

- собрать головоломку из деталей (палочка, ровдужная верёвочка, колечки);
- перегнуть колечко из одной петли в другую, разгадка содержится в методическом пособии «Обско-угорские узелковые головоломки»;
- разгадать головоломку с 3-им кольцом посередине, что является усложнённым вариантом обычной «Палочки стоимостью пять лошадей».

За прохождение этапа участнику вручаются фигурки «точильный брусок» и «лошадь».

### *Рат хър* (Кострище)

Игры: кубик «*Питы вѣс*» («Чёрная дыра»); камешки (10 шт.).

Нахождение этой игры на стоянке «*Рат хър*» обусловлено тем, что на гранях кубика есть числовые обозначения и ямка, окрашенная чёрным цветом. Для её закрашивания обычно применяли уголёк. Полное описание игры и различные этапы содержатся в методическом пособии «Обско-угорские напольные игры с палочками».

При прохождении квеста в индивидуальном порядке рекомендуем второй этап игры, когда нужно за 3 хода набрать 7 и более очков.

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «оселок».

### *Нюки хот* (Чум)

Игры: палочки «*Шол*» (30 палочек).

Дополнительный реквизит: шкура оленя.

Прохождение этапа фиксируется, если ребёнку удалось построить чум из 3 палочек, согласно правилам, описанным в методическом пособии «Обско-угорские напольные игры с палочками».

Для дошкольников можно предложить более лёгкий вариант – вытащить 3 палочки, не уронив чума. Предварительно чум устанавливает взрослый на рассыпанных палочках. Облегчает установку чума оленья шкура, ворс которой удерживает палочки от «расползания» в наклонённом состоянии.

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «солнце».

### *Вөнши* (Сосна)

Игры: головоломка «Хитрый лис».

Описание и разгадка головоломки представлены в методическом пособии «Обско-угорские узелковые головоломки». Для прохождения этапа ребёнку необходимо знать название головоломки, перечислить из каких материалов она изготовлена и

объяснить название.

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «лисица».

### *Лор (Озеро)*

Игры: палочки «Шол», игра «Тухлэу вой» («Птица»), игра-сказка «Голова щуки».

Маленьким детям ещё сложно играть по правилам в палочки «Шол», описанным в методическом пособии «Обско-угорские напольные игры с палочками». Более лёгкий способ игры с палочками, используемый для тренировки, – подбрасывать палочку тыльной стороной ладони. Данное упражнение также тренирует ловкость и сноровку, готовя руки к полной версии игры. Для дошкольников желательно использовать палочки с гранями, так как они не соскальзывают с ладошки.

В игре «Тухлэу вой» прохождение этапа фиксируется, если ребёнок может определить птицу по выложенной фигуре, называет части птицы, самостоятельно выкладывает её силуэт. Описание и правила игры представлены в методическом пособии «Обско-угорские интеллектуальные игры с палочками».

Описание косточек щучьей головы можно найти в методическом пособии «Обско-угорская игра-сказка «Голова щуки». Ребёнку предлагается определить названия косточек.

Описание различных вариантов игры в утиные носики представлено в методическом пособии «Обско-угорские напольные игры с косточками и утиными клювиками».

За прохождение этапа участнику вручаются фигурки «выдра» и «тетерев».

### *Пэшас (Кораль)*

Игры: бабки (10-20 шт.), головоломка «Палочка пуговичной петли», головоломка «Юрэн мөүхал» («Ненецкий узел»).

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

При прохождении этапа можно выбрать любой из вариантов игры, описанный в методическом пособии «Обско-угорские напольные игры с косточками и утиными клювиками».

Для дошкольников – мансийская игра «Шапка с бабками»,

когда за несколько попыток нужно набрать определённое количество очков. Для младших школьников – игра на выбивание бабок или игра с бабками кондинских манси.

Головоломки «Палочка пуговичной петли» и «Ненецкий узел» описаны в методическом пособии «Обско-угорские узелковые головоломки».

За прохождение этапа участнику вручаются фигурки «олень» и «собака».

### *Лунас (Лабаз)*

Игры: Кубики «Туман» («Замок») с разным количеством деталей – 4, 6 и 9.

При прохождении этапа необходимо собрать головоломку. Процесс её сборки описан в методическом пособии «Обско-угорская сборная головоломка «Замок». Так как процесс сборки кубика довольно сложный для дошкольников, можно предложить вариант, когда необходимо найти «ключик» – палочку, которую нужно повернуть и вынуть, чтобы кубик распался.

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «медведь».

### *Юхан (Река)*

Игры: устройство для игры «Вөн хот» («Большой дом»), мешочек с камешками для игры «Кев юнт».

Дополнительный реквизит: лодка с веслом, рыболовные снасти.

Состязательная игра на развитие памяти казымских хантов «Вөн хот», переводится как «Большой дом», у восточных хантов она известна под названием «Зарубка» – «Алли». Дети играют в неё по правилам, описанным в методическом пособии «Обско-угорские интеллектуальные игры с палочками».

Предлагаем упрощать или усложнять эти игры в зависимости от возраста участников. Например, малышам для знакомства с игрой «Вөн хот» предлагаем последовательно вставлять и убирать палочки. В игре с камешками предложить собрать рассыпанные по земле камни в берестяную коробочку или мешочек. Для детей постарше предлагаем варианты игр, описанные в методическом пособии «Обско-угорские игры с камешками».



### *Нянь кәр (Хлебная печь)*

Игры: игра «*Лысалты*» («Петляние»).

Дополнительный реквизит: «*Савне кӱр*» («Сорочья лапка»).

Известно, что сороки могут подлетать близко к жилищу и садится на кораль, хлебную печь. Существует примета, если сорока стрекочет близко возле человека – в дом пожалует гость. Описание игр представлено в методическом пособии «Обско-угорские верёвочные игры».

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «луна».

### *Сумат (Берёза)*

Игры: вопросы про изделия из бересты.

Дополнительный реквизит: погремушки, коробочки, люльки.

На представленных изделиях нужно найти орнамент легендарной двухголовой птицы.

Этот этап является предпоследним, на нём вручаются фигурки «*Щорс ханы вой*» и «Дух».

### *Хӓтлӓн хӓр (Солнечная поляна)*

Игры: игра «*Тӓс щир вой*» («Удачу приносящая птица»).

Это заключительный этап квеста. Все собранные фигурки являются неотъемлемой частью игры «*Тӓс щир вой*» («Удачу приносящая птица»). Её описание и правила содержатся в методическом пособии «Хантыйская игра “*Тӓс щир вой*”». Игрокам предлагается нанизать все фигурки на штырёк, прикрепленный с помощью верёвочки к деревянной решётчатой дощечке, и самостоятельно поиграть в эту увлекательную игру на полянке.

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

## **2. Турнир по обско-угорской игре «Щол» среди подростков и молодёжи**

### **Порядок проведения**

Возрастные рамки участников – от 12 до 18 лет. Соответственно, при проведении соревнования рекомендуется разбить

участников на возрастные группы – команды, между которыми и проходит состязание.

Перед началом Турнира происходит регистрация участников. Их данные (ФИО, год рождения) вносятся в протокол соревнований. Каждому участнику присваивается индивидуальный соревновательный номер.

Турнир состоит из трёх туров и соответственно проводится в трёх видах игровых элементов традиционной обско-угорской игры «Шол». Каждому виду игры соответствует отдельный тур соревнования под условным названием: «Правая рука», «Левая рука», «Между пальцами». Каждый зарегистрированный участник соревнования проходит все три тура (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 (ведет отсчет времени)
- 1-5 боковых судей (ведут счет пойманных палочек)

### **Терминология**

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

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

*Мос!* – Стоп! (хватит, конец и т.п.)

*Хөлэм* (э - читаем у) – Три!

*Кйтән* (э - читаем а) – Два!

*Ит* – Один!

*Мър кўтәп* (ә - читаем у) – половина времени (середина)

*Вәтхуцйәң* (*секунта хәцәс*) – 15 (секунд до конца) –

*Йуврайа!* – ошибка, нарушение, падение, сбой

*Шәп* – часть, половина,

*Йит* – часть от целого

### **Необходимый инвентарь**

- Комплекты палочек для игры «Шол» из 21 шт.
- 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 места в индивидуальном и в командном зачётах

### **Правила соревнований по игре в «Шол» («Палочки»)**

Для соревнований используется комплект из 21 деревянной палочки длиной 200 – 210 мм, диаметром 6 – 8 мм.

Все упражнения выполняются на полу в положении сидя на коленях. Допустимый вариант: в положении «сидя по-турецки».

Все упражнения выполняются индивидуально под наблюдением бокового судьи.

Каждый участник соревнований должен выполнить три упражнения.

#### **1 упражнение:**

- 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.
- В случае, если поймано нечётное (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 мин. после начала его выполнения по команде судьи.
- Игрок получает количество очков равное числу отложенных им палочек.
- За успешное выполнение упражнения, если игрок сумел его выполнить в отведённое время (3 мин.), то 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:** аналогично первому, выполняется левой рукой.

**3 упражнение:**

- 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 указательными 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 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).

После подведения итогов выполнения каждого упражнения всеми участниками соревнования тем, кто занял первые 5 мест в данном упражнении начисляются дополнительные призовые баллы: 5 – за первое место, 4 – за второе, 3 – за третье, 2 – за четвёртое и 1 – за пятое.

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 очков.

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 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.

## **Система подсчёта баллов и определения победителей и призёров**

В таблицу вносятся следующие показатели участников:

### **После 1 и 2 туров**

- Число очков, равное количеству пойманных палочек (от 0 до 21)
- Всем, кто сумел поймать 21 палочку за 3 мин., дополнительно начисляется ещё по 5 очков (+5)
- Время выполнения упражнения, если участник соревнования выполнил его быстрее 3 мин.

### **После 3 тура**

- Число очков, равное числу удачных бросков палочки в лучшей попытке (от 0 до 8)
- Каждому участнику, удачно выполнившему упражнение (не уронившему палочку в лучшей попытке), дополнительно начисляется ещё по 5 очков (+5)
- Время выполнения упражнения, фиксируется у тех участников, которые его выполнили, уронив палочку менее 5 раз.

### **После каждого тура**

- Участникам, занявшим места с первого по пятое, начисляются дополнительные баллы: за первое место – 5 очков, за второе – 4 очка, за третье – 3 очка, за четвёртое – 2 очка, за пятое – 1 очко.
- При равенстве показателей (скорость выполнения упражнения или количество пойманных палочек), соревнующиеся делят занимаемое место. Соответственно, баллы им начисляются поровну.

Победитель и призёры соревнования в индивидуальном зачёте определяются после суммирования набранных очков каждым участником во всех трёх турах.

В случае равенства очков у двух и более участников для определения победителя и призёров, возможно, потребуется проведение дополнительного тура, в котором спорная ситуация между ними будет разрешаться по правилам III тура, но палочку нужно будет подбросить и поймать между пальцами обеих рук не

1, а 2 раза. Если равенство сохранится, то количество проходов палочки увеличивается до 3 и т. д. – до определения победителя.

Для определения призёров и победителя в командном зачёте суммируются набранные очки всех членов каждой команды (без учёта результатов дополнительного тура).

### **Рекомендации по проведению**

- Спортивная форма одежды для участников должна быть удобной.
- Желательно иметь футболки одного цвета для представителей одной команды.
- Наличие, по возможности, своего комплекта палочек 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 мин.
- 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 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.

Методическое пособие

**Татьяна Владимировна Волдина  
Валерий Константинович Ледков  
Надежда Анатольевна Молданова**

**Методические рекомендации  
по организации игр обских угров  
для работы с детьми и молодёжью**

Технический редактор – Е. С. Балина  
Редактор хантыйского текста – Л. А. Федоркив  
Оформление обложки – Н. А. Жеманская

Изготовлено ООО «Печатный мир г. Ханты-Мансийск».  
Адрес: г. Ханты-Мансийск, ул. Мира, 46. Заказ № 1535.  
Тираж 33 экз.