

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



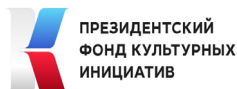
Т. В. Волдина
В. К. Ледков

Обско-угорские напольные игры с косточками и утиными клювиками

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».



ПРЕЗИДЕНТСКИЙ
ФОНД КУЛЬТУРНЫХ
ИНИЦИАТИВ



ГРАНТ
ГУБЕРНАТОРА
ЮГРЫ

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

Рецензент:

В. И. Прокопенко, доктор педагогических наук, профессор

Волдина Т. В., Ледков В. К.

Обско-угорские напольные игры с косточками и утиными клювиками: Методическое пособие. – Ханты-Мансийск:
ООО «Печатный мир г. Ханты-Мансийск», 2022. – 40 с.
(Книга 3 серии «Напольные и интеллектуальные игры “Нумас юнт”»)
ISBN 978-5-6048151-9-9

Пособие включает в себя описание и правила обско-угорских напольных игр с косточками. Здесь представлены различные варианты игр с бабками, утиными носиками, а также игра «Бери и помни», словарь игровых терминов. Адресовано педагогам и работникам культуры для использования в организации внеклассного досуга в детской и молодежной среде, для создания 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, В. К. Ледков, авторы, 2022

© Н. А. Жеманская, Е. С. Балина, художественное оформление, 2022

ISBN 978-5-6048151-9-9

Содержание

Введение.....	4
Подготовка косточек к игре.....	6
Обско-угорские напольные игры с косточками и утиными клювиками.....	8
Мансийская игра «Кѣнт лувыл» («Шапка с бабками»).....	9
Игра на выбивание бабок.....	11
Индивидуальный вариант игры кондинских манси.....	12
Командный вариант игры кондинских манси.....	13
Первый вариант игры казымских хантов.....	14
Второй вариант игры казымских хантов.....	16
Первый вариант игры сургутских хантов.....	18
Второй вариант игры сургутских хантов.....	18
Третий вариант игры сургутских хантов.....	19
Напольные игры с утиными носиками.....	21
Первый вариант.....	22
Второй вариант.....	22
Третий вариант.....	23
Четвёртый вариант.....	24
Игра «Бери и помни».....	28
Словарь игровых терминов.....	31
Список использованной и рекомендуемой литературы.....	32
Приложение.....	33

Введение

Комплекс традиционных игр с косточками и другими роговидными материалами, которые всегда были доступны и разнообразны благодаря промысловому характеру традиционного хозяйства, занимает значительное место в игровой культуре обских угров. Недостатка в косточках и роговидных материалах, использовавшихся в детских играх, не было. При этом подобные забавы имеют широкое распространение и у других народов, что свидетельствует об их древности.

Происхождение многих игр с косточками животных, как отмечают многие исследователи, берёт своё начало в ритуально-обрядовой деятельности. Наиболее наглядно это видно на примере игры «Бери и помни».

Можно отметить универсальный характер игр, в которых используются суставные косточки конечностей домашних животных, их широкую известность на территории Евразии и древность происхождения. По этнографическим данным у народов Евразии игра с суставными косточками животных (в бабки/альчики) имеет универсальный характер. Игра «в кости» была широко известна в древнее и в средневековое время и существует как минимум пять тысячелетий. Альчику поставлены памятники в разных концах света как объекту культурного наследия человечества: скульптурные изображения и инсталляции, посвящённые этой игре и её главным атрибутам.

Игры в бабки, альчики, встречающиеся у многих народов мира, очень похожи. Их специфика выражена в собственных этнических названиях этой игры, привязкой к сложив-

шимся народным традициям, а также специфическими элементами игры, возникшими в результате её развития.

В русском языке существуют разные названия игровых косточек, чаще употребляемыми являются: «бабки», «альчики», «лодыжки», «астргалы».

Бабки – это суставные косточки передних частей ног копытных животных (обычно оленьих, а также лосиных, реже коровьих и др.), которые использовали для игры. У казымских хантов суставные косточки для игры называют *щол* (следует отличать от *щол* – палочки для игры), у манси – *лув*. Суставные косточки конечностей оленя (лося) разные по длине и весу, что позволяет разнообразить игру с учетом их размера.

В данной книге рассмотрены с основные варианты игры с косточками и утиными носиками, известные у народов ханты и манси.

Варианты игр с бабками у народов ханты и манси представлены в работах В.И. Прокопенко [5; 6, С. 134-135; 7, С. 223; 8], А.М. Тахтуевой [9], Т.В. Волдиной [1, С. 55-61; 2]. Игра с утиными клювиками записана Т.В. Волдиной и В.К. Ледковым у верхнесосьвинских манси в сентябре 2019 г. и опубликована в их совместной статье [3], а также учебно-методическом пособии Т.В. Волдиной [1, С. 62-63]. В этом же пособии [1, С. 36-37], а также в буклете «Игры и игрушки среднесосьвинских манси» [4] опубликованы варианты обско-угорской игры «Бери и помни».

Подготовка косточек к игре

Кости животных и другие роговидные материалы состоят из твердых органических веществ и в очищенном виде являются прекрасным материалом для игр. В то же время, без соответствующей обработки остатки мяса, жира и т.п., которые невидимы обычным глазом и остаются на их поверхности, начинают портиться, источать неприятный запах от загнивания и могут стать источником для появления насекомых.

Одним из способов естественной очистки косточек и клювов является помещение их на несколько дней в муравейник. Муравьи съедают всю органику на поверхности роговидных материалов, а также происходит естественная обработка этих предметов муравьиной кислотой. При такой обработке кости становятся белыми и пригодными для игры.

Очищение суставных косточек оленя для игры происходит также путем длительной варки, минимум – 4–5 часов. Время обработки зависит от возраста оленя. Если он молодой, то достаточно и 3-х часов, а если бык (у него сухожилия плотные), то времени требуется больше. В процессе варки сухожилие само отделяется от кости. Так готовится холодец. Из тёплого бульона косточки аккуратно убирают и сушат примерно сутки: они лежат под печкой-буржуйкой или просто на бересте в сухом месте. Высохшие таким образом косточки не пачкают (в отличие от неподсушенных), у них нет запаха.

Они гладкие и при соприкосновении друг с другом – звенят. Приготовленные для игры косточки хранили в мешочках.

В целях профилактики, чтобы не завелись насекомые, игральные косточки складывали в таз и заливали кипятком, где они должны какое-то время полежать. Затем протирали мягкой древесной стружкой и сушили на листе бересты или на лоскуте ткани. Но ни в коем случае нельзя их сушить, просто разложив на земле.

В современных условиях для глубокой очистки игровых косточек можно также использовать раствор перекиси водорода, в который их можно поместить на несколько часов. Этот приём позволяет мастерам дополнительно счистить с косточек налёт, придать им нужную форму.



Обско-угорские напольные игры с косточками и утиными клювиками

Часть состязательных игр обских угров с применением бабок можно отнести к спокойным напольным играм, а часть – к активным, подвижным играм с правилами.

Можно выделить следующие их виды:

1. Игры, идентичные напольным играм с камешками и палочками, вместо которых подкидывают и ловят тыльной стороной руки суставные косточки с ног копытных животных (в данном пособии мы их не рассматриваем).
2. Игры, где учитывалось положение бабок, рассыпанных на поверхности пола.
3. Игра на точность с выбиванием бабок, которые выстраивались и выбивались по определённым правилам.

Ярким примером второй группы может служить мансийская игра в бабки с использованием обычной шапки.

Третья группа состязательных игр с бабками могла иметь не только индивидуальный, но и командный характер.

Мансийская игра «Кѣнт лувыл» («Шапка с бабками»)

Через игру с подкидыванием суставных косточек копытных животных (позднее камешков, палочек, монет и т.п.) до нас дошли древние ритуалы гадания. В зависимости от того, какой стороной падала кость, зависел ответ на вопрос. Отголосок этого обычая просматривается во многих народных играх. Например, в мансийской игре «Кѣнт лувыл» («Шапка с бабками»).

В игре участвуют от 2 до 6 человек. Берутся лосиные или оленьи бабки и обычная зимняя шапка. Каждый игрок кладёт в шапку по одной бабке (Илл. 1).

Тот, кому выпал жребий начать игру, встряхивает лежащие в шапке бабки, затем ловким движением переворачивает её и аккуратно высыпает содержимое на пол (Илл. 2).

Шапка осторожно убирается, и все игроки рассматривают, в каком положении упали бабки:

- если одна или несколько бабок упали набок, то игрок забирает их себе и продолжает игру;
- если все бабки оказались на боку – в игру вступает следующий игрок;
- если одна из бабок оказалась в вертикальном положении, а остальные на боку, участник становится победителем этого кона.



Илл. 1.



Илл. 2.

Игра на выбивание бабок

Основные принципы игры:

1. Бабки меньшего размера расставляются на определённом расстоянии друг от друга. Задача каждого игрока выбить как можно больше бабок броском одной большой бабки – *панка́*¹ (Илл. 3-4).

2. Игрок, выбивший наибольшее количество бабок с помощью *панка́*, выигрывает или, если закончился только первый кон, получает право начать новый тур.

Это народное развлечение требует определённых навыков и тренировки, развивает меткость, ловкость, улучшает глазомер, разрабатывает мелкую моторику рук.



Илл. 3.



Илл. 4.

¹*панок* - суставная кость оленя (лося), которая больше обычной бабки

Индивидуальный вариант игры кондинских манси

Игра проводится в летнее время года на ровной площадке, в ней участвуют мальчики и девочки в возрасте 6–12 лет. У каждого игрока – свой набор бабок и *панóк*.

Каждый участник выставляет по 2 бабки параллельно друг другу на определённом расстоянии. Получаются две линии стоящих бабок, от них отмеряют 8–10 м и проводят линию метания *панкóв* (Илл. 5). С помощью жеребьёвки определяется очерёдность вступления в игру.

Задача игрока – выбить как можно больше бабок одним броском *панкá*.

Игра проводится в летнее время года на ровной площадке, в ней участвуют мальчики и девочки в возрасте 6–12 лет. У каждого игрока – свой набор бабок и *панóк*.

Каждый участник выставляет по 2 бабки параллельно друг другу на определённом расстоянии. Получаются две линии стоящих бабок, от них отмеряют 8–10 м и проводят линию метания *панкóв* (Илл. 5). С помощью жеребьёвки определяется очерёдность вступления в игру.

Задача игрока – выбить как можно больше бабок одним броском *панкá*.

Игрок встаёт у линии метания, прицеливается и бросает *панóк* в стоящие в ряд бабки. Если промахивается – в игру вступает следующий.

Тот, кто выбил больше всех бабок, становится победителем кона и начинает следующий тур игры первым.



Илл. 5.

Командный вариант игры кондинских манси

В летнее время на площадке с песчаным покрытием могут играть отдельные группы мальчиков, девочек; подростков; взрослых. Разбиваются на команды по 2 человека, но чаще играют 4 на 4 или 5 на 5. Каждый игрок имеет свой *панóк*-биту. Количество бабок в игре оговаривается заранее в зависимости от числа участников: 5, 6 или 10 бабок.

По разные стороны от линии метания, на расстоянии около 12 м, каждая команда чертит свой квадрат, размеры которого определяются количеством бабок. Например, если бабок 6 – чертится квадрат 80 х 80 см. В этом случае, расстояние между бабками, расставленными на передней линии, составляет приблизительно 10 см. Одна бабка стоит в центре на передней линии и обозначает короля.

Определяется, какая из команд начнёт первой. В игре существуют два игровых кона.

Каждая команда поочередно выходит к линии метания и поочередно совершает броски *панкóв*.

Игрок одной команды прицеливается и кидает *панóк* в сторону своего квадрата, стараясь выбить с линии бабку-короля. Если он попадает в короля и выбивает его за пределы квадрата, он продолжает игру дальше, вышибая остальные бабки, которые считаются сбитыми даже в том случае, если от попадания *панкá* они упали, но не вылетели за пределы квадрата. При этом выбитые бабки игрок забирает себе.

Если игрок не попадает, то в игру вступает представи-

тель другой команды, который целится в бабки на линии своего квадрата.

Победителем становится та команда, которая в процессе игры забрала все бабки.

В следующем коне бросать *панók* начинает команда – победитель первого кона. В этом туре игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не соберёт наибольшее количество своих бабок и бабок соперников, и становится победителем игры.

Играть могут как оленьими, так и лосиными бабками.

Первый вариант игры казымских хантов

Летом игра проходит на ровной песчаной площадке, зимой – в доме. В неё играют как мальчики, так и взрослые мужчины.

Каждый игрок имеет неограниченное количество оленьих бабок и один *панók* из коленного сустава лося – он более массивный, для его утяжеления внутрь дополнительно заливают свинец. Средние размеры обычной бабки: высота 4–5 см, ширина 1–1,5 см, иногда их окрашивают в различные цвета.

Игроки выставляют от себя по две бабки, которые выстраиваются на кон в два ряда. Расстояние между рядами примерно 50 см, между бабками в ряду – 10–15 см. На расстоянии 20–25 м от первой пары бабок на улице и в 3–5 м от неё в помещении проводится черта для бросков панка. А на расстоянии 10–15 см от дальней пары бабок ставят одну

бабку, которая называется «командир».

Для определения очерёдности выбивания бабок каждый игрок метает *панóк* так, чтобы он упал как можно ближе к линии бросков. У кого *панóк* оказывается ближе всех к черте, делает броски первым; остальные распределяются в зависимости от своего результата.

Задача участников кинуть *панóк* так, чтобы он попал в бабки или в «командира».

Если игрок выбивает одну или несколько бабок – он забирает их себе, а игроки, чьи бабки оказались выбиты, должны выставить на их место новые.

Если игрок попадает в «командира», он имеет право забрать все бабки, стоящие на кону, кроме «командира».

Побеждает игрок, который сумел выбить наибольшее количество бабок.

Второй вариант игры казымских хантов

Вначале играют 2 человека. По результатам тура проигравшего может сменить следующий игрок (из числа сидящих в запасе). В этом случае количество играющих – от двух и более. Каждый играет своими бабками.

Чтобы разыграть партию, от каждого игрока берётся по 5 маленьких бабок, 3 средних и 1 большая (Илл. 6). Расстояние между бабками соперников отмечается на глаз. По краям игроки расставляют по 5 маленьких бабок.

Проводится жеребьёвка: кто дальше бросит большую бабку, тот и начинает игру. Начинаящий игру становится у своих бабок, зажимает между ступнями бабку (Илл. 7), прицеливается и во время прыжка старается сбить ею игральные кости противника. В случае же неудачного хода



Илл. 6.

в игру вступает другой игрок. В случае удачного хода – сбитые бабки противника игрок забирает себе. Победа в состязании даёт ему право передвинуться на середину поля и продолжить с более близкого расстояния сбивать бабки соперника, который вынужден добавлять на своё поле сначала средние бабки, а затем последнюю – самую большую бабку.



Илл. 7.

Первый вариант игры сургутских хантов

Два игрока разыгрывают право начать игру: из положения стоя спиной к ямке, в момент поворота вокруг себя на 360° должны забросить через себя в ямку бабку небольшого размера.

8 больших ровных оленьих бабок одинакового размера, высотой до 5 см, выстраивают в ряд. Кроме них, каждый игрок брал по одной маленькой бабке, по которой во время игры он совершает щелчок так, чтобы она, ударившись об одну из больших бабок, уронила её на бок. При удачном попадании игрок продолжает сбивать остальные бабки. В противном случае, право удара переходит к его сопернику. Игрок, который собьёт все 8 игровых косточек, выигрывает партию, и с ним вступает в состязание уже другой игрок.

Победителем признаётся тот, кто обыграет наибольшее количество соперников.

Второй вариант игры сургутских хантов

На расстоянии 35-40 см выстраивают ряд больших и ряд маленьких бабок, которыми выбивают большие (Илл. 8).

Побеждает игрок, который сумеет выбить наибольшее количество бабок.



Илл. 8.

Третий вариант игры сургутских хантов

Летом игра проходит на ровной песчаной площадке, зимой – в доме. В неё играют как мальчики, так и взрослые мужчины.

Каждый игрок имеет неограниченное количество оленьих бабок и один *панóк* из коленного сустава лося – более массивный и тяжёлый. Средние размеры обычной бабки: высота 4–5 см, ширина 1–1,5 см, иногда их окрашивают в различные цвета.

Игроки выставляют от себя по две бабки, которые выстраиваются на кон в два ряда. Расстояние между рядами примерно 50 см, между бабками в ряду – 10–15 см. На расстоянии 20–25 м от первой пары бабок на улице и в 3–5 м

от неё в помещении проводится черта для бросков *панкá* (Илл. 9).

А на расстоянии 10–15 см от дальней пары бабок ставят одну бабку, которая называется «командир».



Илл. 9.

Напольные игры с утиными носиками

Напольные игры с утиными клювиками «*Bās nёл*» были развиты у верхнесосьвинских манси. Когда добытую дичь разделывали, клювики срезали и высушивали.

Клювики птиц («носики»), использовавшиеся в детских играх, различались по крепости в следующем порядке: гусь, селезень, гоголь, чирок. У каждого ребенка имелись свои утиные носики (Илл. 10), мальчики ходили с полными карманами таких клювиков. Их хранили в отдельных баночках и других ёмкостях. Чаще всего играли клювиками чирков и гусей.



Илл. 10.

Первый вариант

Два игрока берут в руки каждый свой утиный носик и «чиркаются» кончиками клювиков (Илл. 11). У кого клювик сломается – тот проиграл.

Если играют дети одной семьи, то они обычно загадывают, кому что нужно сделать по хозяйству: кто по воду пойдёт, кто дрова нарубит, или что-то домой занесёт...



Илл. 11.

Второй вариант

Клювики уток выкладываются на общий кон в равном количестве от каждого игрока. Соперники поочерёдно подкидывают и смотрят, какой стороной он упадёт (как орёл-решка).

Если клювик падает выпуклой стороной вверх (Илл. 12) – то игрок его выиграл. Он забирает его себе и подкидывает уже следующий клювик из общей кучи. Если клювик падает выпуклой стороной вниз (Илл. 13), игрок оставляет его в общей куче.



Илл. 12.



Илл. 13.

Третий вариант



Илл. 14.

Утиный носик игроки поочередно подбрасывают так, чтобы он встал (Илл. 14).

Второй и третий варианты можно рассматривать как разминочные по отношению к четвёртому варианту.

Четвёртый вариант

Вместе играют от 2 до 6 человек. Каждый игрок выкладывает на общий кон по 3 клювика. Кроме них, у каждого игрока также имеется свой отдельный рабочий клювик.

Первый игрок берёт один утиный носик из общей кучи и кладёт его выпуклой стороной вниз, а своим рабочим клювиком должен его чиркнуть (*Илл. 15*) так, чтобы он перевернулся и встал выпуклой стороной вверх.

Если утиный носик падает выпуклой стороной вверх (*Илл. 16*) – то ход является выигрышным. Игрок забирает его себе и подкидывает уже следующий клювик из общей кучи.

Если же утиный носик падает выпуклой стороной вниз (*Илл. 17*), то его «чиркает» уже следующий игрок своим рабочим клювиком. Если же ход был неудачным, то он переходит к другому (*Илл. 18*).

В случае же, если клювик встаёт вертикально (*Илл. 19*), то игрок выигрывает весь кон и забирает все клювики, лежащие на кону (*Илл. 20*). В этом случае, а также после того, когда общие клювики заканчиваются, игроки вновь выкладывают по 3 утиных носика на общий кон.

В конце каждого кона подсчитывают, сколько клювиков выиграл каждый игрок.

Игра заканчивается, когда все игральные клювики переходят к одному игроку.



Илл. 15.



Илл. 16.



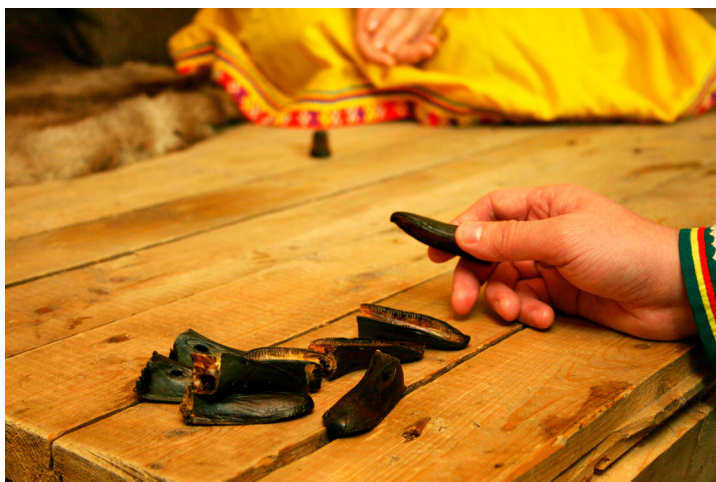
Илл. 17.



Илл. 18.



Илл. 19.



Илл. 20.

Игра «Бери и помни»

Игра «Бери и помни» бытует в среде казымских хантов и сосьвинских манси, их варианты фактически ничем не отличаются. Когда ели мясо утки или другой водоплавающей и боровой дичи, то кому-то попадалась ключица (Илл. 21). Именно с этой косточки начинается увлекательная игра, способствующая развитию памяти и внимательности. Тот, у кого была ключичная косточка, мог предложить другому человеку сыграть с ним. Играют всегда двое, и ими могут быть как взрослые, так и дети.



Илл. 21.

Игроки загадывают и озвучивают каждый своё желание, которое в случае победы должен выполнить соперник, а также определяют срок игры, в течение которого необходимо отыграть, иногда назначают игру без срока.

Игра начинается с момента, когда каждый игрок берётся пальцем за один из кончиков косточки и тянет в свою сторону – и она переламывается. У кого в руках оказывается большая часть ключичной косточки с серединкой, тот услов-

но считается победителем, получая преимущество над другим игроком, который должен отыгаться в течение назначенного срока.

Этот начальный этап игры «Бери и помни» проходит непосредственно во время приёма пищи и, по сути, является её зачином. Последующий этап игры уже выходит за рамки периода трапезы.

Основное правило игры – ничего не брать из рук противника или брать, но со словами: «Беру и помню» или просто «Помню». Если противник возьмёт предмет из рук соперника и забудет произнести при этом требуемые слова, то он проиграл. Тот же, кто выиграл, говорит после вручения предмета: «Бери и помни».

Излюбленный приём в начале игры – вручить противнику свою часть ключичной косточки непосредственно после того, как игроки её переломили. Для многих неопытных игроков, забывшихся в этот момент, игра тут же заканчивается. Опытные же игроки состязаются годами: «Через несколько лет могли обдурить. Это если, например, на кону важенка¹ была».

Если игра назначена на определённый срок, в течение которого ни один из игроков не смог «одолеть» противника, то победителем становится тот, у кого на начальном этапе игры была бóльшая часть ключичной косточки.

Вероятно, в древности с помощью переламывания ключичной косточки дичи могли разрешаться спорные вопросы, она выполняла роль жребия. Позднее же этот древний обычай превратился в начальный этап игры «Бери и помни».

¹Важенка – самка оленя.

У верхнесосьвинских манси с помощью вилочковой косточки глухаря (эта косточка крепче утиной) также состязаются. Например, могут сказать: «Если проиграю, то ночью пойду купаться». Или решают так: кто проиграет, тот выполняет определенную работу.

У приуральских ханты бытует игра-гадание, с помощью которой определяют, кто из двух людей будет «более везучим» в ближайший период времени. Берут ключичную косточку куропатки, в центре которой есть выраженный костный отросток – как небольшой «парус». Два человека должны взяться за концы ключичной косточки и переломить её. У кого оказывается кусочек кости с «парусом» – тот считается удачливым.

Словарь игровых терминов

хантыйский (казымский диалект)	перевод	мансийский (сосьвинский диалект)
<i>юнт</i>	игра	<i>ёнгил</i>
<i>юнтут</i>	игрушки	<i>ёнгынут</i>
<i>юнтты</i>	играть	<i>ёнгуңкве</i>
<i>лўв юнт</i>	игра в бабки	<i>лув ёнгил</i>
<i>вулы щол</i>	суставная кость оленя (бабка)	<i>сāлы лув</i>
<i>васы нюл</i>	утиный клювик	<i>вāс нёл</i>
<i>лөнт</i>	гусь	<i>лунт</i>
<i>шош</i>	селезень	<i>сāс вāс</i>
<i>сой</i>	гоголь	<i>сāль вāс</i>
<i>пиры</i>	чирок	<i>пирва</i>
<i>вўе па нөмэ</i>	бери и помни	<i>вуёлн ос номёлн</i>

Список использованной и рекомендуемой литературы

1. Волдина Т. В. Обско-угорские игры с косточками и другими роговидными материалами: Учебно-методическое пособие. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2019. 80 с.
2. 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.
3. Волдина Т. В., Ледков В. К. Усть-цилёмская игра «Барашки» как часть культурного наследия Низовой Печоры // Вестник угроведения. 2020. Т. 10. № 2. С. 350–358.
4. Игрушки и игры среднесосьвинских манси д. Хулимсунт / Сост. Т. Сивцова, Т. А. Головина, Н. К. Маслова. Ханты-Мансийск: Печатный мир, г. Ханты-Мансийск, 2012. 26 с.
5. Прокопенко В. И. Манси: традиционные игры, состязания и современные национальные виды спорта: книга для учителя. Сургут: Новости Югры, 2019. 227 с.
6. Прокопенко В. И. Этнопедагогика народа ханты: физическое воспитание и игры: Учеб. Пособие. Екатеринбург: Изд-во Урал. Ун-та, 2005. 296 с.
7. Прокопенко В. И., Шаймарданов Р. Х. Этнопедагогика народа манси (середина XIX – начало XXI в.). Новосибирск: Наука, 2018. – 252 с. (Памятники этнической культуры коренных малочисленных народов Севера, Сибири и Дальнего Востока; Т. 35)
8. Прокопенко В. И., Шаймарданов Р. Х. Этнопедагогика народа ханты. Новосибирск: Наука, 2014. – 182 с.

Приложение



Центр напольных и интеллектуальных игр «Нумас юнт» в г. Ханты-Мансийске. Руководитель Надежда Молданова.



Л. Н. Панченко и Т. В. Огнева демонстрируют напольную игру «Вās нёл». 2019 г.



Центр напольных и интеллектуальных игр «Нумас юнт» на базе Модельной сельской библиотеки в п. Сорум Белоярского района. Руководитель Елена Кузнецова.

Методическое пособие

**Татьяна Владимировна Волдина
Валерий Константинович Ледков**

Обско-угорские напольные игры с косточками и утиными клювиками

Редакционная коллегия:

Е. С. Балина (технический редактор)
Н. А. Молданова (ответственный редактор)
Л. Н. Панченко (мансийский текст)
Л. А. Федоркив (хантыйский текст)

Этноконсультанты:

М. К. Волдина, заслуженный деятель культуры РФ
Н. А. Тасьманов, народный мастер России

Н. А. Жеманская – рисунки
Е. П. Новьюхова – фотографии
Н. А. Молданова, В. С. Банк, София Гудкова,
Тимур Богордаев – демонстрация игр

Изготовлено ООО «Печатный мир г. Ханты-Мансийск».
Адрес: г. Ханты-Мансийск, ул. Мира, 46.
Заказ № 1527. Тираж 33 экз.