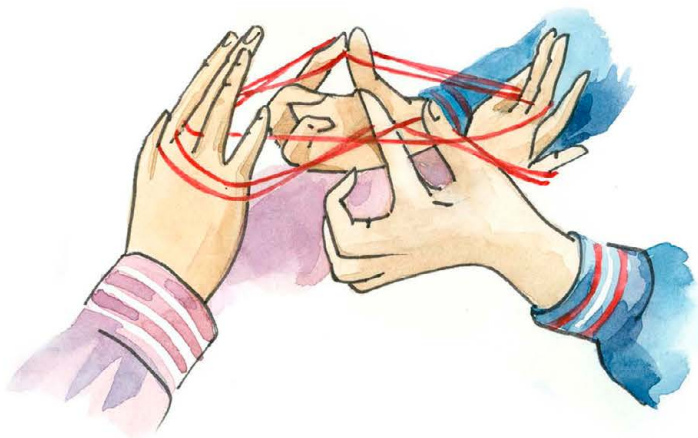


Т.В. Волдина-Ледкова, О.В. Хандыбина

**ОБСКО-УГОРСКИЕ
ВЕРЁВОЧНЫЕ ИГРЫ**

2-е издание



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-Ледкова
О. В. Хандыбина

Обско-угорские верёвочные игры

2-е издание, исправленное

Тюмень, 2026

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

Волдина-Ледкова Т. В., Хандыбина О. В.

Обско-угорские верёвочные игры : Методическое пособие. –
2-е изд., испр. – Тюмень : ИПЦ «Экспресс», 2026. – 32 с.

(Книга 5 серии «Напольные и интеллектуальные игры “Нумас юнт”»)

ISBN 978-5-6054326-6-1

Пособие включает в себя описание и правила обско-угорских верёвочных игр «Петляние» и «Сорочья лапка», верёвочные игры и др., а также словарь игровых терминов на хантыйском и мансийском языках. Адресовано педагогам и работникам культуры для использования в организации внеклассного досуга в детской и молодёжной среде, для создания центров по развитию традиционных игр коренных народов Югры.

© ЧУ «Центр культурного наследия ханты им. В. Волдина», 2026

© БУ ХМАО – Югры «Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок», 2026

© Т. В. Волдина-Ледкова, О. В. Хандыбина, авторы, 2026

© Н. А. Жеманская, Е. С. Балина, художественное оформление, 2026

ISBN 978-5-6054326-6-1

Содержание

| | |
|---|----|
| Введение..... | 4 |
| Обско-угорская верёвочная игра «Петляние»..... | 5 |
| Игра «Савне кўр» («Сорочья лапка»)..... | 14 |
| Разминочная игра с верёвочкой для маленьких..... | 16 |
| Верёвочная головоломка..... | 17 |
| Первый вариант..... | 17 |
| Решение головоломки..... | 18 |
| Второй вариант..... | 20 |
| Решение головоломки..... | 21 |
| Головоломка «Юрн мөңхэл» («Ненецкий узел»)..... | 23 |
| Решение головоломки..... | 23 |
| Словарь игровых терминов..... | 26 |
| Список использованной и рекомендуемой литературы..... | 27 |
| Приложение..... | 28 |

Введение

Верёвочные игры имеют широкое распространение в культурах многих народов мира. Сохранили эти древние традиции и обские угры.

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 м, 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.

Описания верёвочных игр публиковались в научных изданиях и учебно-методических пособиях В. И. Прокопенко [3; 4; 5; 6] и Т. В. Волдиной [1; 2], упоминания о них содержатся в статьях А. М. Тахтуевой [7]. Варианты верёвочных игр хантов, проживающих в п. Теги Берёзовского района, а также головоломка с арканом зафиксированы О. В. Хандыбиной [8]. Уточнения по названиям складывающихся верёвочных рисунков представлены руководителем фольклорного коллектива «Ас нэ» А.А. Новьюховой. Разъяснения по верёвочным головоломкам и разминочной игре для маленьких дали Н. А. Тасьманов и Я. Н. Тарлин.

Обско-угорская верёвочная игра «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 партнёра 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 (*Илл. 1*).

2. Далее игрок ослабляет нить и поочерёдно огибает ею каждую ладонь (*Илл. 2*). При разведении ладоней нить натягивается, образуя собой поперечные линии на ладонях (*Илл. 3*).

3. Средние пальцы рук продеваются снизу вверх через поперечную линию на противоположной ладони (*Илл. 4-5*). При разведении ладоней между ними образуется симметричный рисунок из двух параллельных линий по сторонам и двух перекрещенных линий в центре (*Илл. 6*).



Илл. 1.



Илл. 2.



Илл. 3.



Илл. 4.



Илл. 5.

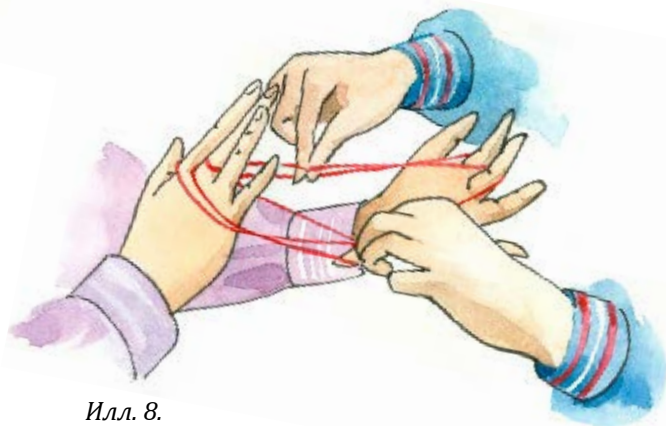


Илл. 6.

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 (Илл. 7-8) и пронести их огибающим движением вокруг наружных горизонтальных линий, изнутри надевая нить на свои пальцы снизу вверх (Илл. 9-10).



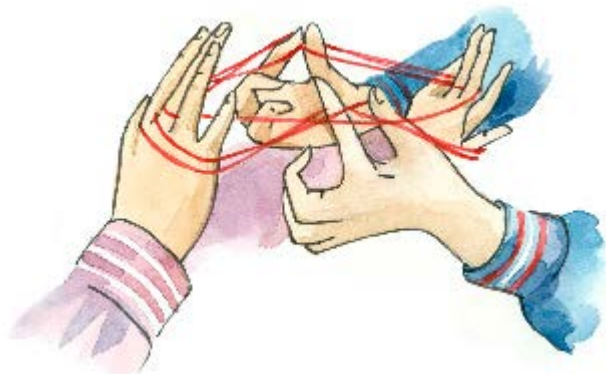
Илл. 7.



Илл. 8.

Необходимо совместными действиями сплести из верёвочки различные рисунки, которые имеют своё название: «Корыто для кормления собаки», «Крыша полога», «Сеть», «Пила», «Кисточки», «Журавлиные ноги» и другие.

Игра длится до тех пор, пока кто-то из игроков не собьётся.



Илл. 9.

«пищма хот»

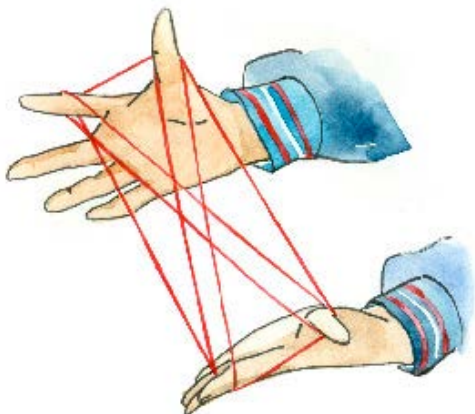
«конверт»

«нымәл»

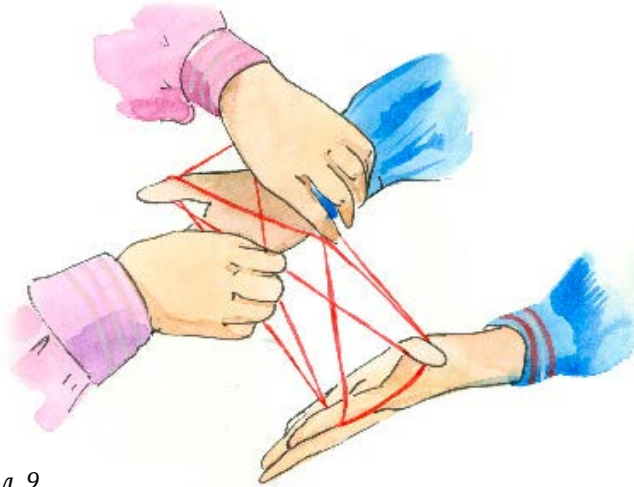
«ОХОТНИЧЬИ ЛЫЖИ»

«хот»

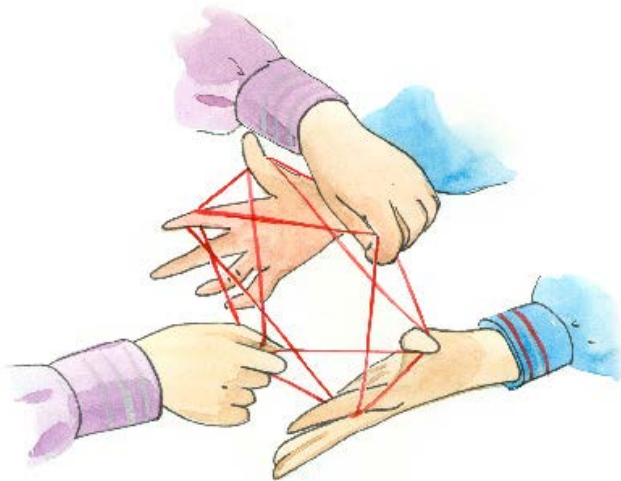
«ДОМ»



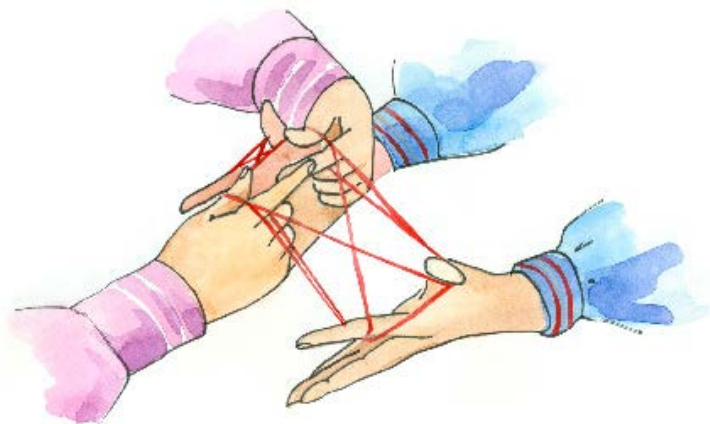
Илл. 10.



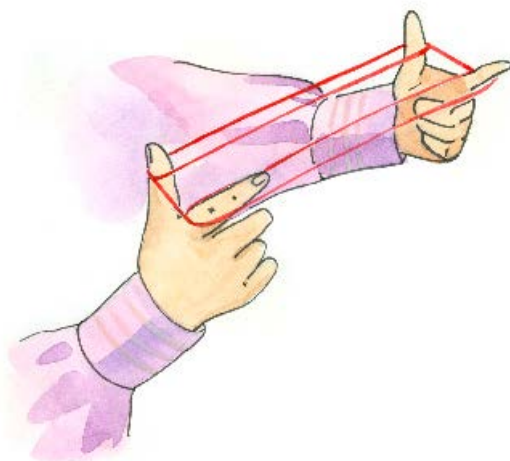
Илл. 9.



Илл. 10.

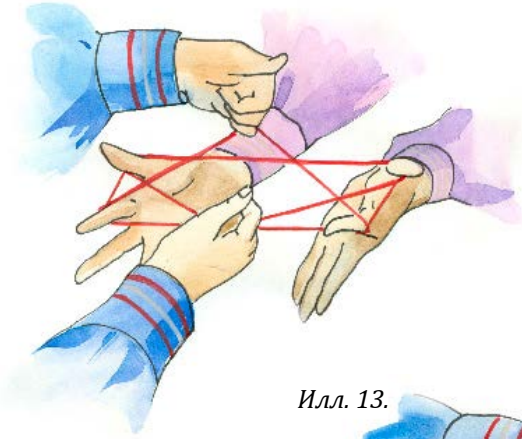


Илл. 11.

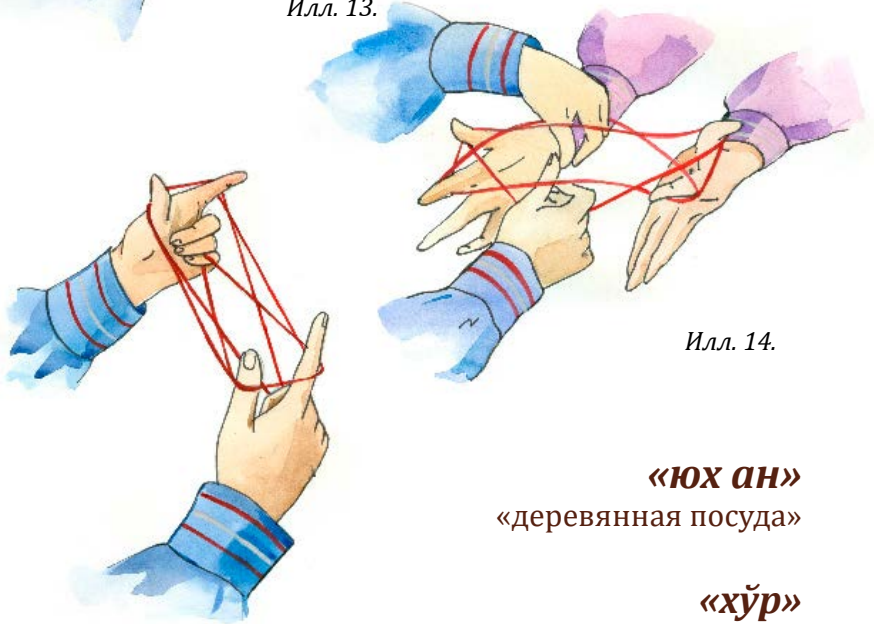


«ЮШ»
«дорога»

Илл. 12.

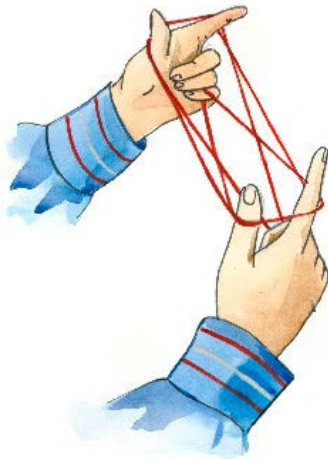


Илл. 13.



Илл. 14.

Илл. 15.



«ЮХ АН»
«деревянная посуда»

«хўр»
«корыто»

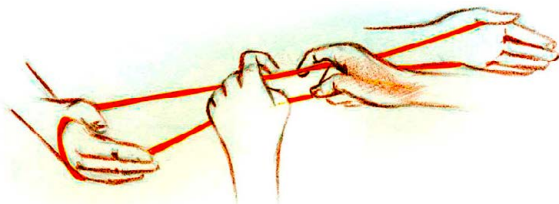
Игра «Савне кўр» («Сорочья лапка»)

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 (Илл. 16), затем указательными пальцами – верхнюю линию (Илл. 17). Движением снизу вверх он выворачивает нить

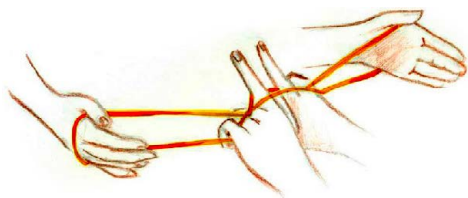


Илл. 16.

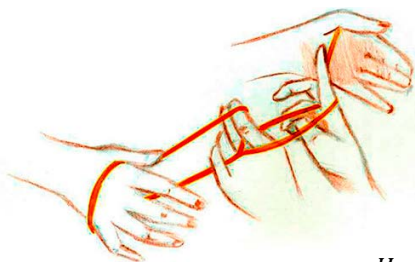


Илл. 17.

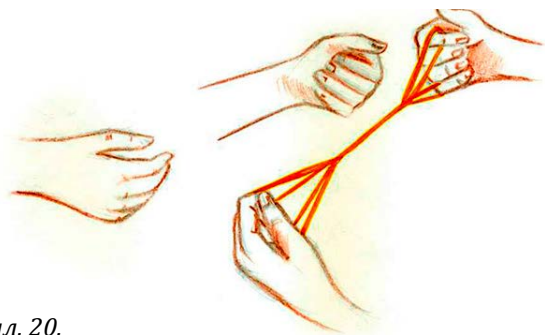
(таким образом указательные пальцы оказываются в «Петле» (Илл. 18)) и вновь захватывает её указательными пальцами сверху с двух сторон (Илл. 19). Затем первый игрок отпускает нитку, а второй – натягивает её, получается фигура «сорочья лапка» (Илл. 20).



Илл. 18.



Илл. 19.



Илл. 20.

Разминочная игра с верёвочкой для маленьких

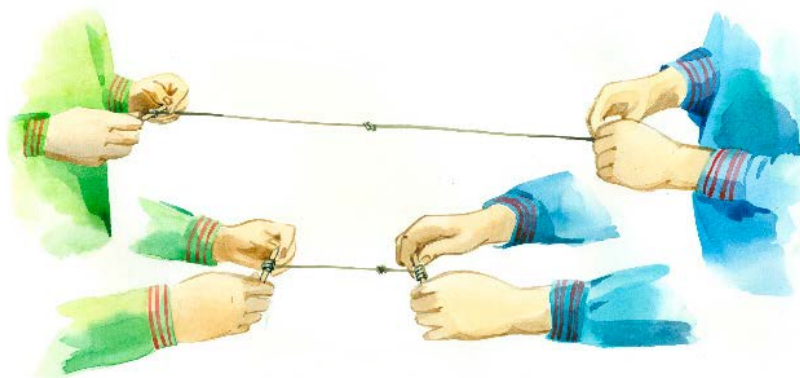
Эта игра хорошо тренирует мелкую моторику пальцев рук.

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 (Илл. 21).

Задача игроков: скручивая верёвочку на свою палочку успеть прийти первым к центру верёвочки (Илл. 22).



Илл. 21.



Илл. 22.

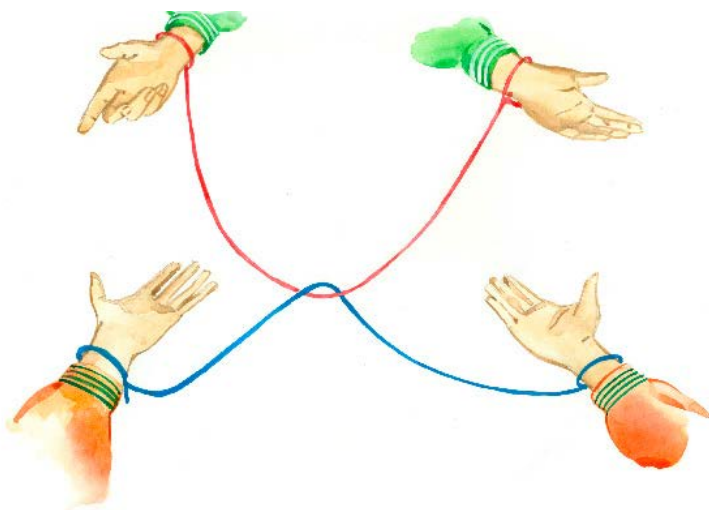
Верёвочная головоломка

Первый вариант

Участвуют два игрока. С помощью этой игры обычно знакомили стеснительных людей: юношу и девушку.

Две перекрещенные между собой верёвочки, на концах каждой из которых делаются петли и надеваются на руки игроков. Перекрещенные верёвочки образуют собой крест (Илл. 23).

Задача игроков: разделить свои верёвочки, не развязывая петли на своих руках.



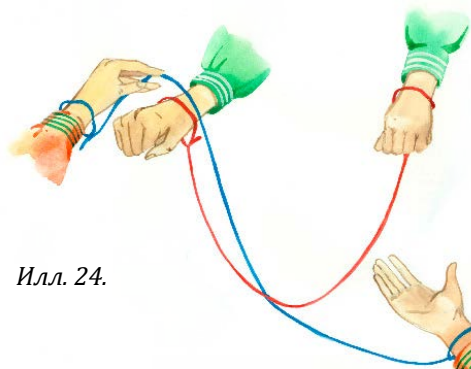
Илл. 23.

Решение головоломки

Нить одного игрока вдевается снизу вверх в петлю на запястье другого игрока (Илл. 24-25).

Далее, образовавшаяся петля огибает кисть руки и вытаскивается через петлю на запястье игрока с обратной стороны сверху вниз (Илл. 26-27).

Когда протянутая таким образом через кисть руки и петлю на запястье верёвка падает, то верёвочки, соединявшие двух игроков оказываются отделёнными друг от друга (Илл. 28).



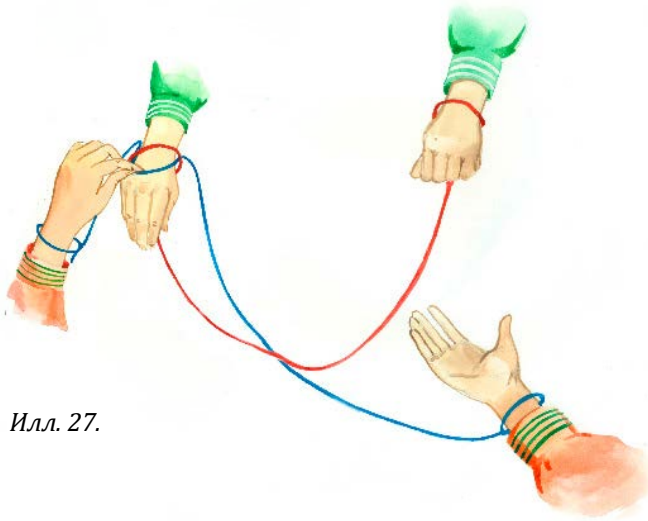
Илл. 24.



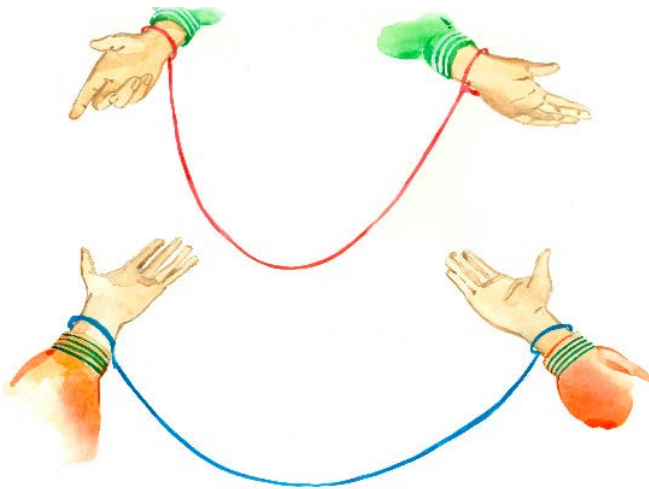
Илл. 25.



Илл. 26.



Илл. 27.



Илл. 28.

Второй вариант

В данном случае разгадать головоломку предстоит одному человеку. На верёвочке делается не затянутый узелок, свисающий в центре (Илл. 29). С помощью петель на концах верёвки она надевается на запястья игрока (Илл. 30).

Задача игрока: развязать узелок в центре верёвочки, не развязывая петель на запястьях своих рук.



Илл. 29.



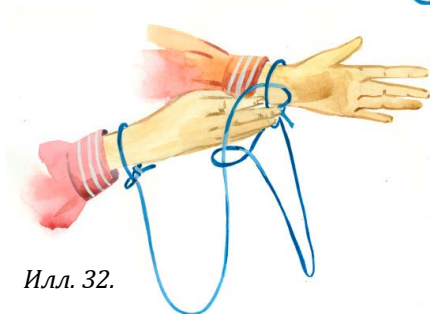
Илл. 30.

Решение головоломки

Разгадка аналогична предыдущему варианту: узелок на верёвочке вытягивается и также протаскивается через петлю на одном из запястий (Илл. 31-32), огибает кисть руки (Илл. 33) и вытаскивается вновь через эту петлю, но с её противоположной стороны (Илл. 34-36).



Илл. 31.



Илл. 32.



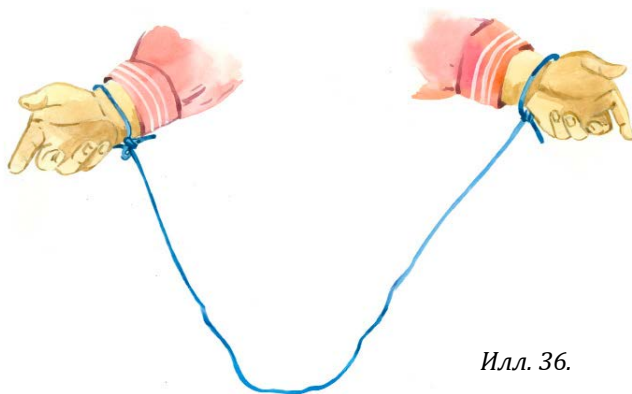
Илл. 33.



Илл. 34.



Илл. 35.



Илл. 36.

Головоломка «Юрн мөңхэл» («Ненецкий узел»)

Головоломка представляет собой костяную пластину с двумя круглыми отверстиями. В отверстия продевают шнурок, который фиксируется костяными колечками, при этом завязан определённым образом узел (Илл. 37), именно его необходимо развязать. На фотографиях Народный мастер России Яков Тарлин демонстрирует разгадку головоломки.



Илл. 37.

Решение головоломки

В самом начале необходимо продеть петлю в отверстие (Илл. 38), пропустить костяное колечко через неё (Илл. 39) и вынуть. В итоге останется простой узел (Илл. 40), который следует развязать (Илл. 41). Для завязывания узла, нужно повторить все действия в обратном порядке.



Илл. 38.



Илл. 39.



Илл. 40.



Илл. 41.

Словарь игровых терминов

| хантыйский (казымский диалект) | перевод | мансийский (сосьвинский диалект) |
|-----------------------------------|------------------------|-------------------------------------|
| <i>кэл</i> | верёвочка/толстая нить | <i>квāлыг, пахвың сэ́тап</i> |
| <i>мөңхэл</i> | узел | <i>мохлыл</i> |
| <i>тўт юх эвэтты карты</i> | пила | <i>сāртнэ кёр</i> |
| <i>тор курүән</i> | журавлиные ноги | <i>тāрыг лāглыт</i> |
| <i>тухлән вой</i> | птица | <i>товлың ўй</i> |
| <i>вой-хўл</i> | животное | <i>ўй-хўл</i> |
| <i>лысалты</i> | петляние | <i>хōт-тāлыгтам вāрмаль</i> |
| <i>лыс</i> | петля | <i>лāс</i> |
| <i>паң</i> | большой палец | <i>пāя тулēвыл</i> |
| <i>олән лўй</i> | указательный палец | <i>яныг тулēвыл</i> |
| <i>амп пўт, амп леты хўр</i> | корыто для кормления | <i>āмп сан</i> |
| <i>хāшап лаңэл</i> | крыша полога | <i>хасап нуми-пāлт</i> |
| <i>холгэп</i> | сеть | <i>хўлуп</i> |
| <i>русы</i> | кисточки | <i>русы</i> |
| <i>савне кўр</i> | сорочья лапка | <i>сāквалякв лāгыл</i> |
| <i>лыс</i> | петля | <i>лāс</i> |
| <i>ил пелэк пāнт</i> | нижняя линия | <i>ēлы сюртмил</i> |
| <i>нўм пелэк пāнт</i> | верхняя линия | <i>нуми сюртмил</i> |
| <i>перная (пунты)</i> | крест-накрест | <i>посн</i> |
| <i>тыңцаң</i> | аркан | <i>тыңьсяң</i> |
| <i>лыт ов</i> | рукав | <i>тāгт</i> |

Список использованной и рекомендуемой литературы

1. Волдина Т. В. «Мыслительные» игры *nutās junt / nomt joŋil* как одно из направлений игровой культуры обских угров // Вестник угроведения. 2021. Т. 11. № 1. С. 149–157.
2. Волдина Т. В. Обско-угорские игры для развития мыслительных способностей, игрушки «для думания»: учебно-методическое пособие. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2020. – 72 с.
3. Прокопенко В. И. Этнопедагогика народа ханты: физическое воспитание и игры: Учеб. пособие. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2005. 296 с. (см. 4.2. Игры, направленные на развитие умственных способностей детей. С. 116–125)
4. Прокопенко В. И., Шаймарданов Р. Х. Этнопедагогика народа манси (середина XIX – начало XX в.). Новосибирск: Наука, 2018. – 252 с. (Памятники этнической культуры коренных малочисленных народов Севера, Сибири и Дальнего Востока; Т. 35)
5. Тахтуева А. М. Игры и игрушки обских угров в традиционном воспитании детей // Игры детей обско-угорских народов. СПб.: Алфавит, 1999. С. 10–24.
6. 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.

Приложение



Галина Новьюхова демонстрирует игру «Петляние», семинар в ОУИПИиР, г. Ханты-Мансийск. 2020 г.



Центр напольных и интеллектуальных игр «Нумас юнт» в г. Нягани. Руководитель – Елизавета Проскуракова.



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



Центр напольных и интеллектуальных игр «Нумас юнт» в п. Теги Берёзовского района. Руководители – Наталья Яркина и Олеся Хандыбина. 2022 г.



Методическое пособие

**Татьяна Владимировна Волдина-Ледкова
Олеся Вячеславовна Хандыбина**

Обско-угорские верёвочные игры

2-е издание, исправленное

Редакционная коллегия:

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

Этноконсультанты:

А. А. Новьюхова (Аликова), руководитель фольклорного
этнографического ансамбля «Ас нэ»
Я. Н. Тарлин, Народный мастер России
Н. А. Тасьманов, Народный мастер России

Н. А. Жеманская – рисунки
Е. П. Новьюхова – фотографии
Е. С. Балина, Я. Н. Тарлин – демонстрация игры

ООО «ИПЦ «Экспресс», г. Тюмень, ул. Минская, 3г, корп. 3,
тел. 8 (3452) 55-58-47.

Подписано в печать 01.04.2026.

Формат 60x90/16. Гарнитура Cambria.

Печать цифровая. Тираж 35 экз. Заказ 232435.



9 785605 432661

Серия методических пособий по обско-угорским
напольным и интеллектуальным играм «Нумас юнт»:

1. Обско-угорские напольные игры с палочками
2. Обско-угорские игры с камешками
3. Обско-угорские напольные игры с косточками и утиными
клювиками
4. Обско-угорские интеллектуальные игры с палочками
5. **Обско-угорские верёвочные игры**
6. Обско-угорские узелковые головоломки
7. Обско-угорская сборная головоломка «Замóк»
8. Хантыйская игра «Төс щир вой»
9. Мансийская игра «Ойнас» («Эхо»)
10. Обско-угорская игра-сказка «Голова шуки»
11. Методические рекомендации по организации игр обских
угров для работы с детьми и молодёжью