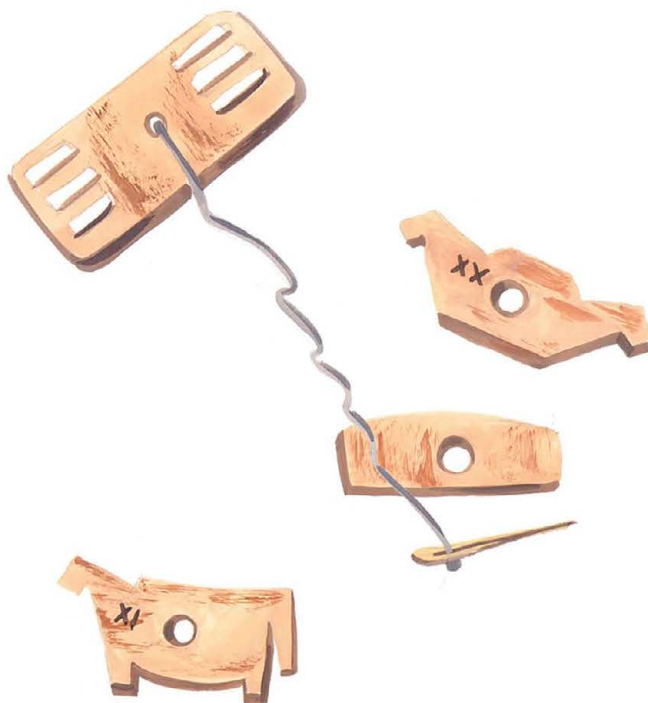


Т.В. Волдина-Ледкова, Е.П. Новьюхова

ХАНТЫЙСКАЯ ИГРА «ТӨС ЩИР ВОЙ»

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
Е. П. Новьюхова

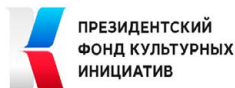
Хантыйская игра «Төс щир вой»

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., Новьюхова Е. П.

Хантыйская игра «Тәс щир вой» : Методическое пособие. –
2-е изд., испр. – Тюмень : ИПЦ «Экспресс», 2026. – 32 с.
(Книга 8 серии «Напольные и интеллектуальные игры “Нумас юнт”»)

ISBN 978-5-6054326-3-0

Пособие включает в себя описание и правила восстановленной хантыйской игры «Тәс щир вой», записанной в начале XX в. И. Н. Шуховым у казымских хантов, смысл и правила которой уточнены командой проекта «Нумас юнт», 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, Е. П. Новьюхова, авторы, 2026

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

ISBN 978-5-6054326-3-0

Содержание

Введение.....	4
Хантыйская игра «Тос щир вой».....	6
«Хйтэл» («Солнце»).....	7
«Лэщтан» («Оселок»).....	8
«Сът» («Брус»).....	9
«Кутари» («Тетерев»).....	9
«Лов» («Лошадь»).....	10
«Щорэс ханы вой» («Морская птица»).....	11
«Мойпэр, нуни» («Медведь»).....	12
«Вўлы» («Олень»).....	13
«Тылэщ» («Луна»).....	14
«Вөнтэр» («Выдра»).....	15
«Мис» («Корова»).....	15
«Амп» («Собака»).....	16
«Вухсар» («Лиса»).....	17
«Лоңх» («Дух»).....	18
Комплект для игры.....	19
Ход игры.....	22
Словарь игровых терминов.....	28
Список использованной и рекомендуемой литературы.....	29
Приложение.....	30

Введение

В мировой игровой практике своё развитие получили 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. 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., имели определённое количество отверстий, благодаря которым игрок ловит такой предмет, насадив его на привязанную к нему специальную палочку.

В 1914 г. исследователь И. Н. Шухов побывал у казымских хантов и зафиксировал у них игру под замысловатым названием «*Тось-чер-вой*» [Шухов 2016], 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. Упоминания об этой игре можно встретить в современных пособиях [Прокопенко 2005, С. 136–138; Волдина 2000, С. 21–23] и других изданиях. Для идентификации зафиксированных наименований привлечены материалы по казымской диалектно-этнографической группе Т. А. Молдановой [1999, С. 242, 257].

Данная игра способствует развитию памяти, пространственного мышления, устному счёту. Для игры изготавливается 14 фигурных дощечек с отверстиями

посередине: «солнце», «луна», «медведь», «выдра», «тетерев», «лошадь», «дух», «корова», «брус», легендарная птица «Щорэс ханы вой», «лисица», «собака», «олень» и «оселок». На каждой из них обозначается определённое количество баллов. Фигурки надеваются на верёвочку, к одному концу которой прикрепляются деревянная, слегка заострённая, шпилька, к другому – дощечка. Концы этой дощечки имеют решётчатые прорези.

Мотивы этой игры восходят к древним мифоритуальным традициям, просматривается её связь с традиционным мировоззрением хантыйского народа. Все фигуры, изготавливаемые для игры, изображались символически и близки по характеру к орнаменту обских угров. Названия фигурок в пособии даны как на русском, так и на казымском диалекте хантыйского языка, а также сосвинском диалекте мансийского языка. В пособии даны пояснения к ним, а также на основе сложившейся практики внесены уточнения в правила восстановленной игры.

Хантыйская игра «Тәс щир вой»

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 «Тәс щир вой» отражает такое мировосприятие коренных народов Югры, но название её было зафиксировано с искажением («Тосъчер-вой») и вызывало вопросы у современных носителей хантыйского языка.

Мы попытались вывести этимологию этого названия, сопоставив его части с наиболее близкими по звучанию словами из языка казымских хантов: *тәс*, *тәса* 'умелый, правильный', а также *тәс*, *тәса* – 'принес, несущий' (от глагола *тоты* 'нести'), *щир* 'возможность, способ, вид', *вой* – 'птица, зверь, животное, насекомое'. «Тос щир вой» можно перевести как «возможности несущее животное/птица». Под этим можно также понимать «мифическую птицу, сопутствующую умелому ведению жизнедеятельности».

Это толкование названия близко характеру игры. В наборе игровых фигурок символически запечатлены светила, представители местной фауны, домашние животные, предметы домашнего обихода, а также мифологические персонажи. Он отражает традиционное мировоззрение коренных народов Югры. Здесь представлена система жизненных ценностей человека традиционной культуры, каждый элемент которой имеет определенное значение, выраженное в конкретном эквиваленте – баллах, в соответствии с которыми мы выделили несколько групп. Баллы

обозначены на каждой фигуре засечками двух видов – I и X. Одна засечка в виде I – даёт 5 баллов, две засечки в виде X – даёт 10 баллов.

К **первой группе** фигурок относятся фигуры, представляющие две крайние позиции: «солнце», дающую наибольшее количество баллов в этой игре и «оселок», за которую никаких баллов не предусмотрено. Между ними располагаются все остальные категории.

«Хйтэл» («Солнце»)



Илл. 1.

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

В данной игре за попадание в эту фигурку (Илл. 1) даётся наибольшее количество очков – 50 баллов.

«Лэцтан» («Оселок»)



Илл. 2.

Лэцтан – это точильный камень из мелкозернистого абразивного материала для заточки или правки острия металлических инструментов. 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 в колыбель к беззубым детям также клали точильный камень.

По обычаю, 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 кладёт его на тыльную сторону своей ладони, с которой берущий забирает его. Либо его помещают на какое-нибудь место, откуда его может взять другой. Нежелательно передавать постороннему.

Попадание в фигурку «оселок» (Илл. 2) не даёт игроку никаких баллов, но он может спокойно продолжать свою игру.

Вторую группу объединяет не только близкое количество даваемых за фигурку баллов, но и защитный характер для человека включенных в неё образов.

«Сўт» («Брус»)



Илл. 3.

Сўт – это точильный брусок, который предназначен для первичной обработки лезвия топора или ножа. Имеет крупнозернистую поверхность. Заготовками служили брускообразные и подпрямоугольные плитки длиной приблизительно 15 см. По размерам точильный брусок больше, чем точильный камень *лэщтан* и не предназначен для переноски.

Стоимость «бруса» (Илл. 3) в игре – 30 баллов.

«Кутари» («Тетерев»)



Илл. 4.

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 такжеместилище души человека.

За «тетерева» (Илл. 4) игрок получает 25 баллов.

Третья группа ассоциируется с очень значимыми персонажами – посредниками между мирами: лошадью – животным, уподобляющиеся духам-предкам; мифологической двухголовой птице; священным животным обских угров – медведю; а также оленю – эквивалентам богатства и благополучия людей Севера. Стоимость этих фигурок в игре очень высока.

«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 им лошадь в жертву, а также в наличии коновязных столбов на священных местах.

Мир *Ванты Хо* (*Ас тый ики, Мир сусне хум*) осматривает землю на коне белого или золотистого цвета, который, согласно народным представлениям, может спуститься на землю если только под ноги ему поставят серебряные блюдца. В жертву любимому божеству люди приносили белую лошадь.

Коневодство как отрасль традиционного хозяйства долгое время сохранялось локально на территории



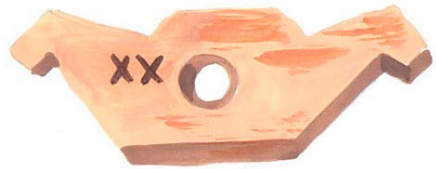
Илл. 5.

расселения обских угров и не пересекалось с ареалами оленеводства.

За «лошадь» (Илл. 5) игрок получает 25 баллов.

«Щорэс ханы вой» («Морская птица»)

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



Илл. 6.

Одно из наименований данной фигурки «Щорэс вопиты вой», что можно перевести как «Море посещающая птица» (где *вопиты* означает «посещать, навещать с целью получения информации»). Её конфигурация напоминает собой орнамент казымских хантов «*кат ухаң вой*» 'двухголовое животное (птица)', вариация которого называется также «Щорэс ханы вой» 'морская птица'. Возможно, это одно из наименований сказочной птицы *Сэвис*, олицетворявшей сверхъестественные силы и невероятные 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 имеет отношение и к названию самой игры, а её образ, представления о ней объединяют собой все остальные фигурки в некую общую картину.

За попадание в эту фигурку (Илл. 6) игрок получает 20 баллов.

«Мойпэр, пупи» («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



Илл. 7.

божества, дух-покровитель, мифический, исторический и культурный герой, предок фратрии *Пор*, дух-помощник шамана, блюститель клятвы, охранитель границы среднего и нижнего миров... Его считают

лесным человеком, понимающим человеческую речь, обладающим «вещим знанием», поэтому о нём всегда стараются говорить иносказательно: «старик», «брат» или называют другими подставными именами.

В фольклоре существует большое количество преданий о медведе. Считается, что он сын Торума, 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 – хант. *Ем-вош-ики* / манс. *Ялпус-ойка* ‘Старик священного города’ считается её мифическим предком и принимает образ медведя.

Эта фигурка (Илл. 7) также стоит 20 баллов.

«Вўлы» («Олень»)

Олень – важнейшее животное не только для казымских хантов, но и для обско-угорских народов в целом. Именно наличие оленей говорит о достатке и благополучии семьи, народа.



Илл. 8.

На казымском диалекте хантыйского языка термин *тащ* ‘оленье стадо’ – переводится и как ‘богатство’. Мясо оленя использовали в пищу, олень выступал как транспортное средство, а его шкуры применялись 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 имел 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...

Игрок за фигуру «оленя» (Илл. 8) также получает 20 баллов.

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. Все они имеют одинаковую стоимость в данной игре.

«Тылэц» («Луна»)



Илл. 9.

В мифологии обских угров Луна (Месяц) представляется мужем Солнечной женщины, но преследуемый женщиной потустороннего мира 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 *Тылэщ Пори* 'Приношение Луне'.

За попадание в эту фигуру (Илл. 9) игрок получает 15 баллов.



Илл. 10.

«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 выразилось и в том, что мех её ценился как приклад для духов-покровителей.

Попавший в эту фигуру (Илл. 10) игрок зарабатывает 15 баллов.

«Мис» («Корова»)

Корова на Казыме считается *сухан най анки вой* 'в одеянии богини-матери животное', т.е. животное Матери-Земли. В фольклоре обских угров нередко можно встретить это животное, где она выступает в качестве помощника человека.

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

Стоимость этой фигурки (Илл. 11) – 15 баллов.



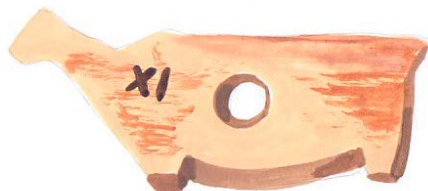
Илл. 11.

«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 отвернётся от людей.

Ханты называют собаку *Хинь пелак вой* 'животное, связанное с духом смерти и болезней *Хинем*'. В облике собаки мог предстать также дух-покровитель тегинских хантов *Тэк ики*.



Илл. 12.

Есть много запретов, связанных с этим животным. Например, есть поверье, что

нельзя разговаривать с собакой напрямую, для общения с ней существует специальный язык. Во время грозы необходимо держаться от неё подальше, потому что *Палан аки* 'дядя Гром' может метнуть в собаку молнию.

За попадание в фигурку «собаки» (Илл. 12) игрок приобретает 15 баллов.

В пятую группу вошли фигурки «лисицы» и «духа».

«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 и духи-покровители обских угров: *Мир-сусне-хум*, *Тэк-ики*. А шкурку этого животного нередко определяли в дар духам.



Илл. 13.

Игрок может получить за неё (Илл. 13) 5 баллов.

«Лоух» («Дух»)

Дух – это бесплотное сверхъестественное существо, невидимое, бессмертное и 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 свою жизнь согласно полученным знаниям, обычаям и традициям, прожив которую может вернуться вновь, возродившись в своих потомках.



Илл. 14.

Данная фигура (Илл. 14) даёт игроку 5 баллов. И это не случайно, так как считается, что у мужчины 5 «душ» (у женщины – 4). И именно мужчина отвечал за сакральную (священную) и производственную сферы, от которых зависело правильное жизневедение, благополучие общества и семьи.

Комплект для игры

ДОЩЕЧКА
С ПРОРЕЗЯМИ
И ШПИЛЬКОЙ



«ХАТӘЛ»
«СОЛНЦЕ»



«ЛЭЩТАН»
«ОСЕЛОК»





«СҮТ»
«БРУС»

«КУТАРИ»
«ТЕТЕРЕВ»



«ЩОРЭС ХАНЫ ВОЙ»
«ЛЕГЕНДАРНАЯ ПТИЦА»

«ЛОВ»
«ЛОШАДЬ»



«МОЙПЭР, ПУПИ»
«МЕДВЕДЬ»

«ВҮЛЫ»
«ОЛЕНЬ»



«ТЫЛӘЩ»

«ЛУНА»



«МИС»

«КОРОВА»



«ВӨНТӘР»

«ВЫДРА»



«АМП»

«СОБАКА»



«ВУХСАР»

«ЛИСИЦА»



«ЛОҢХ»

«ДУХ»



Ход игры

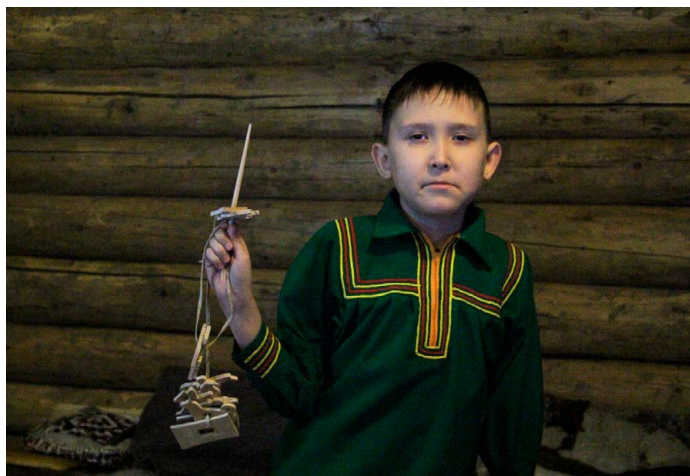
Первый игрок, начиная игру, берётся за шпильку и раскачивает дощечку с фигурками. Затем, подкинув её, старается попасть в одну из фигур. (Илл. 15).

В случае удачного хода, он снимает пойманные фигурки с верёвочки (Илл. 16). Каждая пойманная фигурка даёт определённое количество баллов (Илл. 17). Если поймать не удаётся (Илл. 18) или игрок поймал одну решетчатую дощечку (Илл. 19), то ход переходит следующему игроку. Вступивший в игру так же пытается при подкидывании дощечки с фигурками нанизать их на шпильку (Илл. 20-21).

Все пойманные игроками фигурки откладываются в сторону (Илл. 22).



Илл. 15.



Илл. 16.



Илл. 17.



Илл. 18.



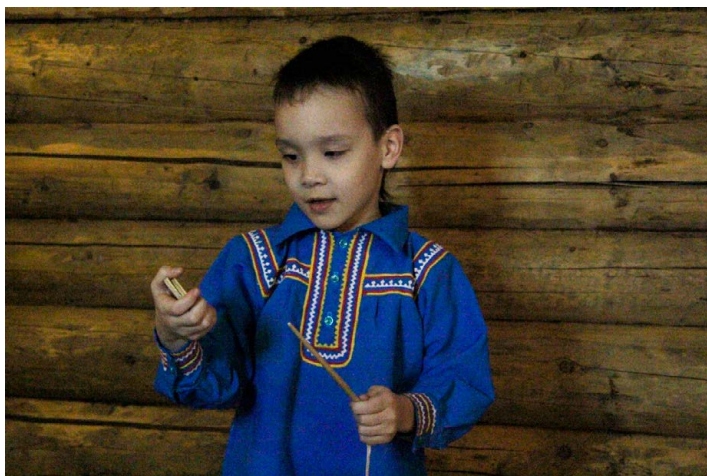
Илл. 19.



Илл. 20.



Илл. 21.



Илл. 22.



Илл. 23.

Игра продолжается до тех пор пока не будет поймана последняя фигурка (Илл. 23). В конце игры подсчитывается количество очков у каждого игрока. Выигрывает тот, у кого будет набрано наибольшее количество очков.

Словарь игровых терминов

хантыйский (казымский диалект)	перевод	мансийский (сосьвинский диалект)
<i>х̄тэл</i>	солнце	<i>х̄отал</i>
<i>тылэщ</i>	луна	<i>э̄тпос</i>
<i>мойпэр, пупи</i>	медведь	<i>пупакве, апсикве, в̄орт̄олнут</i>
<i>в̄онтэр</i>	выдра	<i>в̄онтыр</i>
<i>кутари</i>	теререв	<i>ятри</i>
<i>лов</i>	лошадь	<i>лув</i>
<i>лоңх</i>	дух	<i>пупыг</i>
<i>мис</i>	корова	<i>мис</i>
<i>с̄ут</i>	брус	<i>й̄йвсуп</i>
<i>вухсар</i>	лисица	<i>охсар</i>
<i>амп</i>	собака	<i>āмп</i>
<i>в̄ўлы</i>	олень	<i>с̄āлы</i>
<i>лэщтан</i>	оселок	<i>лэстан</i>
<i>тащ</i>	стадо, богатство	<i>п̄ўн</i>
<i>щорэс ханы вой</i>	морская птица	<i>с̄ярысь товлың ўй</i>
<i>тыйэң й̄өщ</i>	шпилька	<i>с̄оль, с̄олиң й̄йв</i>
<i>й̄өщтэты</i>	нанизать	<i>кв̄āрактаңкве</i>
<i>нух вуцкӣялты</i>	подкинуть	<i>н̄ōх-лыңкве, н̄ōх-воськасаңкве</i>
<i>т̄ьойңалты</i>	качать	<i>н̄евумтаптуңкве</i>
<i>л̄ўңатты</i>	считать	<i>с̄āвит ловиньтаңкве</i>
<i>нух в̄ўты</i>	снимать	<i>хот-войлыглаңкве</i>

Список использованной и рекомендуемой литературы

1. Волдина Т. В. «Мыслительные» игры numäs junt / nomt jorjil 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. Молданова Т. А. Орнамент хантов Казымского Приобья: семантика, мифология, генезис. Томск: Изд-во Томского ун-та. 1999. – 261 с.
4. 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)
5. Шухов И. Н. Из отчёта о поездке весной 1914 года к казымским осяткам // Сборник Музея антропологии и этнографии. Пг., 1916. Т. 3.

Приложение



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



Центр напольных и интеллектуальных игр «Нумас юнт» в г. Нягани. Руководитель – Наталья Васильева.

Методическое пособие

**Татьяна Владимировна Волдина-Ледкова
Елена Павловна Новьюхова**

Хантыйская игра «Төс щир вой»

2-е пособие, исправленное

Редакционная коллегия:

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

Н. А. Жеманская – иллюстрации
А. А. Нахрачев – фотографии

Тимур Богордаев, Марк Посохов – 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 232471.



9 785605 432630

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