

Департамент образования и молодёжной политики ХМАО – Югры
Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок



Т. В. Волдина

Обско-угорские игры для развития мыслительных способностей, игрушки «для думания»

Учебно-методическое пособие

Ханты-Мансийск
2020

УДК 39; 379.8

ББК 74.100.58; 74.26

В67

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

Рецензенты:

С. А. Попова, кандидат исторических наук

Г. Р. Шагапова, кандидат исторических наук

Ответственный редактор:

В. И. Сподина, доктор исторических наук

В 67 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.

ISBN 978-5-6045404-4-2

В третьем пособии, подготовленном в рамках культурно-просветительского проекта «Этноигротека», представлены интеллектуальные народные развлечения: головоломки, верёвочное плетение, национальные шахматы и другие обско-угорские игры, направленные на развитие памяти и логического мышления. Как и в предыдущих изданиях в пособии приведены игры и других народов, свидетельствующие о древнем происхождении игровых традиций и межкультурных связях.

Серия «Библиотека этноигротеки» адресована всем, кто интересуется народной игровой культурой. Пособие будет полезно детям и взрослым, для организации досуга во внеурочный период, в центрах летнего отдыха, в семье.

ISBN 978-5-6045404-4-2

© БУ ХМАО – Югры «Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок», 2020

© Т. В. Волдина, автор, 2020

© Н. А. Жеманская, художественное оформление, 2020

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	4
ВИДЫ ОБСКО-УГОРСКИХ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ И ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ.....	8
ИГРЫ С ПАЛОЧКАМИ И ДОЩЕЧКАМИ	10
Игра «Птица».....	10
Игра «Пять чумиков»	14
Игра «Большой дом»	15
Игра-фокус «Непарная палочка»	18
Игра «Тось-чер-вой».....	21
Игра «Эхо»	24
СОСТЯЗАНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРАЛЬНЫХ КУБИКОВ «ПИТЫ ВЎС»	26
РАЗВЛЕЧЕНИЯ, СВЯЗАННЫЕ С ВЕРЁВОЧНЫМ ПЛЕТЕНИЕМ	28
Игра «Сорочья лапка».....	28
Игра «Петляние»	31
Фокус с верёвочкой	36
Головоломка с арканом	37
ГОЛОВОЛОМКИ.....	38
Головоломка «Хитрый лис»	38
Головоломка «Палочка стоимостью пять лошадей».....	40
Головоломка «Замók».....	42
ШАХМАТЫ «ТОПИС»	44
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДРУГИХ НАРОДОВ	50
Игры ненцев.....	50
Ненецкие головоломки.....	50
Ненецкие «шахматы» «Тебко»	51
Игры-бильбоке североамериканских эскимосов.....	53
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	56
Список использованной и рекомендуемой литературы	58
Приложение	59

ВВЕДЕНИЕ

«Библиотека этноигротехки» продолжает знакомить читателей с игровой культурой обско-угорских народов, представляя на этот раз популярные виды интеллектуальных игр, а также забытые уже традиционные развлечения, развивающие память и мышление. В основу этого пособия легли материалы вебинара-практикума «Традиционные обско-угорские игры для развития мыслительных способностей: головоломки, верёвочное плетение, шахматы...», а также информация, почерпнутая из других источников – сведения об играх, направленных на память и логическое мышление, опубликованные ранее в работах разных авторов, данные информантов.

Наряду с хантыйскими и мансийскими играми, в издании представлены также схожие игры ненцев. Как известно, между обскими уграми и самодийцами сложились тесные межкультурные взаимосвязи, которые отразились и в игровой практике.

В данном пособии расширился спектр обско-угорских игр для тренировки памяти и внимания с использованием палочек и дощечек. Он включает в себя варианты игр северных и восточных групп хантов, зафиксированные В. И. Прокопенко, О. А. Кравченко, Р. М. Потпот и др. Сведения об игре с палочками «Пять чумиков», известной у приуральских хантов, любезно предоставлены автору Ю. Т. Максаровой.

Включена также информация о забытых играх. Зафиксированная И. Н. Шуховым в начале XX в. забава детей казымских хантов «Тось-чер-вой» (к сожалению, наименование игры записано неточно, поэтому его трудно идентифицировать) имеет типологическое сходство с играми бильбоке. Этнограф, специалист по играм народов мира Г. Р. Шагапова предоставила информацию о подобных играх у эскимосов, которая приведена в специальном разделе книги. Другим почти забытым развлечением является мансийская игра «Эхо», пояснения к которой были даны Л. Н. Панченко. Людмила Николаевна знакома с этой традицией с детства от своего отца Н. И. Хозумова.



Информация об игральных кубиках зафиксирована З. Н. Лозямовой и А. К. Матюковым. Более подробную информацию об игре с казымским кубиком «*Питы вўс*» предоставил Народный мастер России из п. Казым Н. А. Тасьманов. Им же дана информация о различных видах головоломок казымских хантов. О головоломках приуральских и шурыкширских хантов рассказал Е. Е. Наков из п. Питляр Шурышкарского района Ямало-Ненецкого автономного округа. Сведения о мансийских головоломках записаны автором от учителя родного языка Н. К. Тасмановой из п. Няксимволь Берёзовского района ХМАО – Югры. Данные о подобных головоломках в игровой культуре ненцев получены от Л. И. Ледковой из г. Нарьян-Мара Ненецкого автономного округа.

Верёвочные игры имеют широкое распространение в культурах многих народов мира, что наглядно было показано на вебинаре-практикуме в лекции Г. Р. Шагаповой. Сохранили эти древние традиции и обские угры. Варианты верёвочных игр хантов, проживающих в п. Теги Берёзовского района, а также головоломка с арканом зафиксированы О. В. Хандыбиной. Прекрасным дополнением к этой информации стали сведения о развлечениях с верёвочными узлами от этнографа Т. А. Молданова, Народного мастера России Я. Н. Тарлина, работника культуры из ЯНАО Ю. Т. Максаровой.

Отдельное место в книге отводится национальным «шахматам». В данном случае речь идёт об игре восточных хантов «*Топис*», которая имела также аналоги и у других групп обских угров. Так, с простым вариантом игры в «шахматы» казымских хантов «Четыре охотника и два зайца» автор познакомилась ещё в детстве от своих братьев Алексея и Валерия Тарлиных. Реконструкцией этой игры, лёгшей в основу проекта «Забытые традиции» регионального отделения ООО «Ассамблея народов России в ХМАО – Югре» совместно с АУ ХМАО – Югры «Окружной Дом народного творчества», занимаются С. Н. Нестерова и А. В. Вадичупов. Ненецкие «шахматы» «*Тебко*» активно развивают в Этнокультурном центре Ненецкого автономного округа, информация об этой игре предоставлена Л. И. Ледковой.



Как и в прошлых изданиях «Библиотеки этноигротехики», в качестве сопутствующего дидактического материала в пособии приведены фольклорные материалы, этнические орнаменты, лексика разных диалектно-этнографических групп обских угров. Среди них – легенда о шахматах хантыйской сказительницы М. К. Волдиной (М. Вагатовой), а также хантыйские и мансийские пословицы, поговорки и загадки. В пособии использованы фото головоломок и игральных кубиков из коллекции игрушек обско-угорских народов, хранящейся в фондах Этнографического музея под открытым небом «Торум маа», а также фотоматериалы участников вебинара-практикума Л. И. Ледковой, С. Н. Нестеровой, О. В. Хандыбиной.

Автор выражает благодарность всем своим информантам и коллегам, оказавшим поддержку и помощь в подготовке издания, редактору и рецензентам, а также Г. Б. Новьюховой, Л. Н. Панченко, Е. П. Степановой, Виталику Такбиршину и Саше Шупило, принявшим участие в демонстрации игр.

Условные обозначения:



Мудрые мысли



Задание



Вопрос



Интересный факт



В гостях у сказки



Орнамент



Запомни слово



Сокращения:

Манси (Сосьва)	– на сосьвинском диалекте мансийского языка
Ханты (Казым)	– на казымском диалекте хантыйского языка
Ханты (Приуралье)	– на приуральском диалекте хантыйского языка
Ханты (Сургут)	– на сургутском диалекте хантыйского языка
Ханты (Аган)	– на аганском говоре хантыйского языка
хант.	– на хантыйском языке
манс.	– на мансийском языке
ненец.	– на ненецком языке



ВИДЫ ОБСКО-УГОРСКИХ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ И ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

Все существующие игры задействуют различные виды мышления. Так, представленные нами ранее напольные игры народов ханты и манси, развивающие мелкую моторику рук¹, способствуют укреплению нейронных связей мозга, улучшают внимание, а различные виды игр с косточками, например, сюжетно-ролевые с использованием бабок, прекрасно расширяют кругозор и речевые навыки. Такая обско-угорская игра, как «Бери и помни», тренирует память и внимательность, развивает сообразительность и находчивость². Формированию интеллекта детей способствует отгадывание загадок, а также овладение ребёнком другими жанрами детского фольклора: прибаутками, считалками, песенками и сказками, которые также являются частью игровой культуры. Поэтому выделение отдельной группы игр на развитие мыслительных способностей носит весьма относительный характер. А всё богатство и разнообразие народных забав и развлечений, в своём целом, складывается в многоуровневую систему развития мышления и логики у детей, способствует формированию многосторонней личности, обеспечивая комплексный подход в развитии ребёнка, не утрачивает свою эффективность и актуальность для современных поколений, испытывающих и в век компьютеризации неподдельный интерес и к народным игровым традициям.

Развитие мышления ребёнка происходит в разных направлениях, с учётом этого включённые в пособие обско-угорские игры можно разделить на несколько видов в зависимости от их характера:

1) *Игры, развивающие визуальную память и наглядно-образное мышление* (выкладывание силуэтов животных и птиц палочками).

¹ Напольные игры обских угров с камешками и палочками: Учеб.-метод. пособие / Автор-составитель Т. В. Волдина. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2018. 56 с.

² Волдина Т. В. Обско-угорские игры с косточками и другими роговидными материалами: Учеб.-метод. пособие. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2019. 80 с.



2) *Состязания, тренирующие логико-математический интеллект и абстрактное мышление* (игра «Большой дом», или «Алли»).

3) *Игры, развивающие слуховую память* (игра «Эхо»).

4) *Забавы, развивающие творческое мышление* (верёвочные игры).

5) *Разгадывание и решение задач, тренирующих быструю реакцию, внимательность, сообразительность и смекалку* (головоломки).

6) *Игры, развивающие пространственное мышление с ориентацией на существенные признаки явлений и предметов* (игра «Тось-чер-вой»).

7) *Состязания, направленные на развитие прогностических способностей и стратегического мышления* (народные «шахматы»).

Конечно же, такое деление нельзя считать абсолютным, так как некоторые игры носят универсальный характер и могут быть отнесены к разным типам. Общим для всех этих развлечений является один универсальный признак – все они способствуют укреплению памяти и внимания, развивают логику. Важнейшим условием развития логического мышления является постепенное усложнение игровых заданий и отсутствие однотипности в игре. Для каждого возраста, как правило, подбирается свой уровень сложности. Так, обско-угорские игры, основанные на выкладывании силуэтов птиц, имеют множество вариантов. Одни из них строятся на простой последовательности и хорошо подходят детям дошкольного и младшего школьного возраста, а другие, усложненные варианты, под силу будут только подросткам. Сначала игра проходит под руководством старшего участника, если в ней задействованы маленькие дети 3–4-х лет. Постепенно задания усложняются, и дети начинают играть самостоятельно.

Обско-угорские игры «для думания» весьма разнообразны. Кроме упомянутых выше игр с палочками, к ним относятся различные виды верёвочных игр, ряд головоломок, состязания с кубиками. Многие из логических игр хантов и манси оказались забыты, и потребуется время для их восстановления. Среди них игра с дощечками «Тось-чер-вой», «Эхо», а также «шахматные» игры.



ИГРЫ С ПАЛОЧКАМИ И ДОЩЕЧКАМИ

Развитию у ребёнка памяти, внимания, воли и выдержки, логического мышления, умения считать способствовали игры с палочками. В некоторые из них можно играть уже с трёх-четырёх лет, но они не теряют своей актуальности и в более старшем возрасте. Нередко в этих забавах могут принимать участие и взрослые. Играют от 2 человек и более.

Для игры необходимы палочки одинаковой длины. Их размеры могут быть разными. Можно использовать палочки для настольных игр *щёл* (хант.) / *туслы* (манс.) – длиной 10–12 см, но могли изготовить и маленькие палочки размером со спичку. Их количества должно хватать для выкладывания схематичных силуэтов птиц, животных или деревьев.

Игра «Птица»



Манси (Сосьва): *Товлыу ўй* – ‘птица’

Тāрыг – ‘журавль’

Ханты (Казым): *Тухлау вой* – ‘птица’

Тор – ‘журавль’

Хутау – ‘лебедь’

Ханты (Аган): *Төрх* – ‘журавль’

Ханты (Сургут): *Торэх* – ‘журавль’

Күрэк – ‘орёл’

Окнэ мўкким юх? – ‘Сколько палочек в «голове»?’

Пайлаўнэ мўкким юх? – ‘Сколько палочек в «крыле»?’

Күрнэ мўкким юх? – ‘Сколько палочек в «ноге»?’

Лэхнэ мўкким юх? – ‘Сколько палочек в «хвосте»?’



«Лебедь»

У всех групп обских угров распространены игры по выкладыванию символических изображений птиц. Рассмотрим раскладки палочек для трёх фигур: «Журавль», «Лебедь» и «Орёл».



«Журавль»:

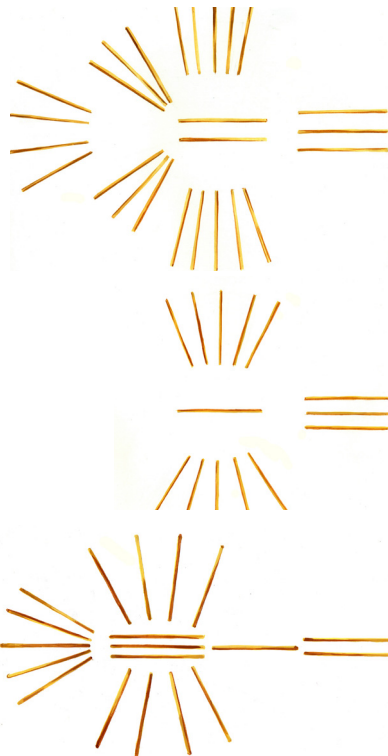
«голова» – 3 палочки,
«туловище» – 2 палочки,
«крылья» – по 5 палочек с обеих сторон,
«ноги» – по 3 палочки с каждой стороны,
«хвост» – 4 палочки.

«Орёл»:

«голова» – три палочки,
«крылья» – по пять палочек с двух сторон,
«туловище» – одна палочка.

«Лебедь»:

«голова» – две палочки,
«шея» – одна палочка,
«туловище» – три палочки,
«крылья» – по четыре палочки с двух сторон,
«хвост» – пять палочек.



Эта игра имеет варианты, и правила их могут упрощаться или усложняться в зависимости от возраста играющих.

Первый вариант

Старший по возрасту игрок, обычно кто-то из взрослых, ведёт игру и выкладывает силуэт птицы, например, «журавля». За этим наблюдают дети. Игроки внимательно рассматривают «птицу» и, запоминая количество палочек в каждой её части, отворачиваются. Ведущий в это время убирает одну из палочек. Когда дети поворачиваются, то должны увидеть, в какой части палочки не достаёт, и назвать эту часть «птицы». Для усложнения игры ведущий может раздвигать палочки, создавая видимый объём в той или иной части изображения птицы. Например, если палочка убирается из «хвоста»,



который составлен из четырёх палочек, то оставшиеся три палочки раздвигают так, чтобы они заняли первоначальную его площадь, сохраняя равное расстояние между ними.

Второй вариант

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

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

Третий вариант

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

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

Каждый раз, когда ведущий получает правильный ответ он убирает в данном сегменте фигуры по одной палочке, которую может отдавать игроку (относительно более легкий вариант, позволяющий игроку перепроверить себя, прокручивая предыдущие комбинации с учётом порядка задаваемых вопросов), или оставляет убранные палочки у себя (в этом случае игрок полностью опирается только на свою память). Соответственно, каждый раз количество палочек меняется, а игрок должен удерживать в своей голове внимание на оставшемся количестве. Если в какой-то из частей «птицы» палочки уже отсутствуют, то при очередном вопросе ведущего о количестве палочек в этом сегменте игрок отвечает: «нет», «ноль» и т. п.

Стоит игроку ошибиться в ответе, назвав неверное количество палочек в одном из сегментов фигуры, – ход переходит к другому участнику. Но прежде, чем следующий участник вступит в игру, ведущий подсчитывает и запоминает количество убранных им палочек в результате правильных ответов предыдущего игрока. Запоминается также позиция, в которой была допущена ошибка. Именно с этой позиции допустивший ошибку игрок сможет продолжить свою игру, если ему предоставится такой шанс в порядке очередности.

Для следующего же участника ведущий вновь раскладывает первоначальную фигуру птицы. При наличии же большого комплекта палочек на каждого игрока может вестись отдельный расклад, что может существенно упростить задачи ведущего.

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

Эту игру можно усложнить. Для этого вопросы игрокам будут задаваться не в определённом порядке, а в разброс.



***Сравни обско-угорские орнаменты птиц и их силуэты из палочек.
Что их объединяет? В чём разница?***



Игра «Пять чумиков»



Ханты (Приуралье): *Вет урхот* – ‘пять чумиков’

Ханты (Сургут): *Вӓт пируи* – ‘пять крестиков’

Игра с палочками приуральских ханты «Пять чумиков» по уровню сложности подходит для подростков и взрослых. У сургутских хантов она известна под названием «Пять крестиков».

Для игры необходимо 10 палочек, которые раскладываются в ряд. Игроку предлагается сложить 5 крестиков, перекладывая палочки через две на третью. А затем сложенные «чумики» нужно разобрать по памяти в обратном порядке.



Ханты (Казым):

Амамэщєм! Моя загадка!

Нӧрәм кӱтәпән өщ тыйпи вещьән пай тахтыйән лаңкәм.

Посреди тундры красивый бугор оленьей шкурой покрыт.

мӱн / шохнӧн



Игра «Большой дом»

Ханты (Казым):

Тами муй – ‘Это что?’

Вэн хот – ‘большой дом’

Тал хот – ‘пустой дом’

Вуе – ‘бери’



Ханты (Сургут):

Тэми мўвали? – ‘Что это?’

Алли – ‘зарубка’

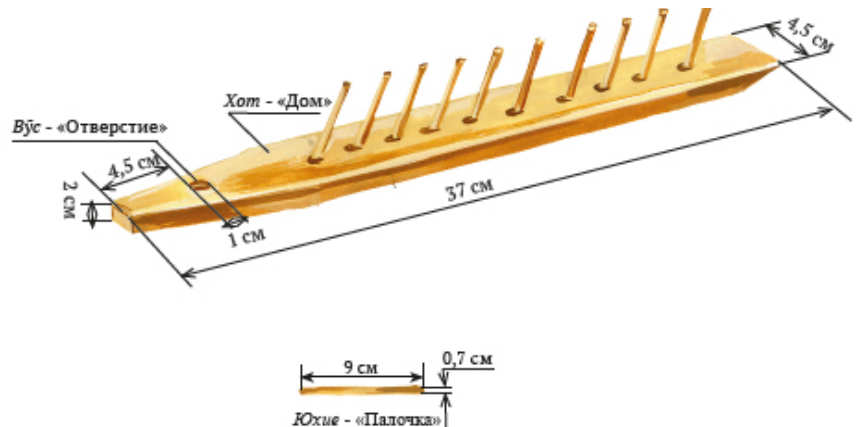
Вэйе – ‘бери’

Талэх от – ‘палочки нет’



В игру на развитие памяти казымских хантов «Большой дом»³ (у сургутских и аганских ханты она известна под названием «Алли») могут играть люди разных возрастов, от двух и более человек. Как и другие игры с палочками она может усложняться или упрощаться в зависимости от возраста участников.

Для игры изготавливается плоская дощечка с одиннадцатью углублениями: одно чуть побольше – в носовой части и остальные десять



десять расположены равномерно по всей длине дощечки, в которые вставляются десять палочек.

Эти отверстия и палочки имеют свои условные названия.

Всю игру участники стоят спиной к ведущему, перед которым располагается игральная дощечка. По порядку расположения отверстий и палочек

³ Напольные игры обских угров с камешками..., 2018. С. 42–45.

на дощечке, ведущий задаёт первому игроку один и тот же вопрос «*Это что?*», последовательно указывая на её элементы (их названия приведены ниже). Игрок должен дать такие же однозначные ответы, по памяти правильно называя эти элементы, исходя из логической последовательности, которой руководствуется ведущий. При получении правильного ответа на свой вопрос, он её убирает. В одном варианте он отдаёт игроку, в другом случае – откладывает в кучку возле себя. Если ответ его ошибочный – ведущий переходит к следующему участнику. В одном случае этот игрок продолжает отвечать в той последовательности, которая досталась ему от предыдущего участника. В другом случае – игрок продолжает свою игру с того момента, на котором она прервалась из-за его ошибки.

Казымский вариант («Большой дом»)

Условные названия, которые служат ответами игроков, при соответствующем вопросе ведущего:

первое отверстие – «*Большой дом*»,
отверстие с палочкой – «*Палочка*»,
отверстие без палочки – «*Пустой дом*».

В начале игры ведущий, указывая за спинами участников на первое отверстие дощечки, спрашивает первого игрока: «*Это что?*» и получает ответ: «*Большой дом*». Затем он указывает на расположенное рядом отверстие с палочкой и задаёт тот же вопрос: «*Это что?*» Игрок отвечает: «*Палочка*». Ведущий убирает палочку, передаёт её правильно ответившему игроку и произносит: «*Бери*».

После этого ход переходит к следующему игроку. Вновь указывая на первое отверстие, ведущий спрашивает: «*Это что?*», получает ответ: «*Большой дом*». Далее он указывает на следующее отверстие, из которого уже убрана палочка, снова задавая вопрос: «*Это что?*» Игрок должен ответить: «*Пустой дом*». Следующее за этим отверстие будет с палочкой. Правильный



ответ на тот же вопрос: «Палочка». Ведущий, получив правильный ответ, убирает палочку и продолжает задавать свой вопрос.

Выигрывает игрок, не совершивший ни одной ошибки или набравший наибольшее количество палочек.

Сургутский вариант («Зарубка»)

Условные названия, которые служат ответами на вопросы ведущего:
первое отверстие или зарубка – «Алли»,
отверстия без палочки – «Пусто»,
отверстие с палочкой – «Бери».

Также, как и в казымском варианте, ведущий, указывая на элементы, задаёт один и тот же вопрос игрокам, сидящим к нему спиной:

– Что это?	– Что это?
– Алли.	– Бери.

Он убирает палочку и откладывает её к себе. Возвращается вновь к началу и продолжает спрашивать этого же игрока, указывая на первое отверстие:

– Что это?	– Пусто.
– Алли.	– Что это?
– Что это?	– Бери.

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

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



Игра-фокус «Непарная палочка»



Ханты (Казым): *Пил* – ‘пара’

Пиллы щёл – ‘непарная палочка’

Тыв юва – ‘иди сюда’

Эта познавательная забава построена на принципе *чёт / нечет*, или другими словами – *парности / непарности*. Играют двое: ведущий и игрок, обычно это взрослый и ребёнок, которому предстоит разгадать тайну, лежащего в основе игры фокуса.

1 этап. 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, пара...*». Когда в руках у него остаётся последняя непарная палочка, он акцентирует на ней внимание и говорит: «*А эта палочка без пары*», и вставляет её между мизинцем и безымянным пальцем левой руки игрока.

2 этап. 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. При дележе он по-прежнему приговаривает: «*пара, 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, не разрешая их пересчитывать, отдаёт игроку со словами: «*Теперь у тебя в руке непарные палочки, а у меня – парные. Держи крепко. Я сейчас буду колдовать, и палочка без пары окажется у меня*».

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

начинает быстро раскладывать попарно палочки игрока, который убеждается в том, что у него их действительно парное количество. Затем водящий подобным же образом демонстрирует свои палочки и показывает, что их количество – не парное.

В игру специально вводятся отвлекающие моменты, повторяющиеся действия с проговариванием определённых слов, на чём хотят акцентировать внимание игрока, отвлекая его от сути происходящего. Всё это не позволяет увидеть нарушение принципа парности: сначала расчёт ведётся по одним правилам, когда палочки выкладываются парами, но потом он оформлен по другим правилам – разделённые единичные палочки также считаются парами.

На фото показан *альтернативный вариант* игры.

1 этап: Попарное распределение палочек между пальцами игрока с вложением беспарной палочки между мизинцем и безымянным пальцем правой руки, как дано в описании выше.



2 этап: Ведущий разделяет парные палочки на два пучка, каждый из них зажимая в своих руках.



Оставшуюся беспарную палочку ведущий не отдаёт игроку, как было описано выше, а забирает себе.

3 этап: Во время «колдовства» беспарная палочка «переходит» к игроку. Это обнаруживается при пересчёте палочек парами.



Игра «Тось-чер-вой»



Ханты (Казым):

Хйтэл – ‘солнце’

Тылдэщ – ‘луна’

Мойпэр, нупи – ‘медведь’

Вөнтэр – ‘выдра’

Пйстэк – ‘тетерев’

Лов – ‘лошадь’

Лоңх – ‘дух’

Мис – ‘корова’

Павэлт – ‘брус’

Вухсар – ‘лисица’

Амп – ‘собака’

Вўлы – ‘олень’

Шўт – ‘оселок’



«Солнце»



«Луна»



«Мужчина на лошади»



«Медведь»



«Выдра»



«Тетерев»



«Двухголовая птица»



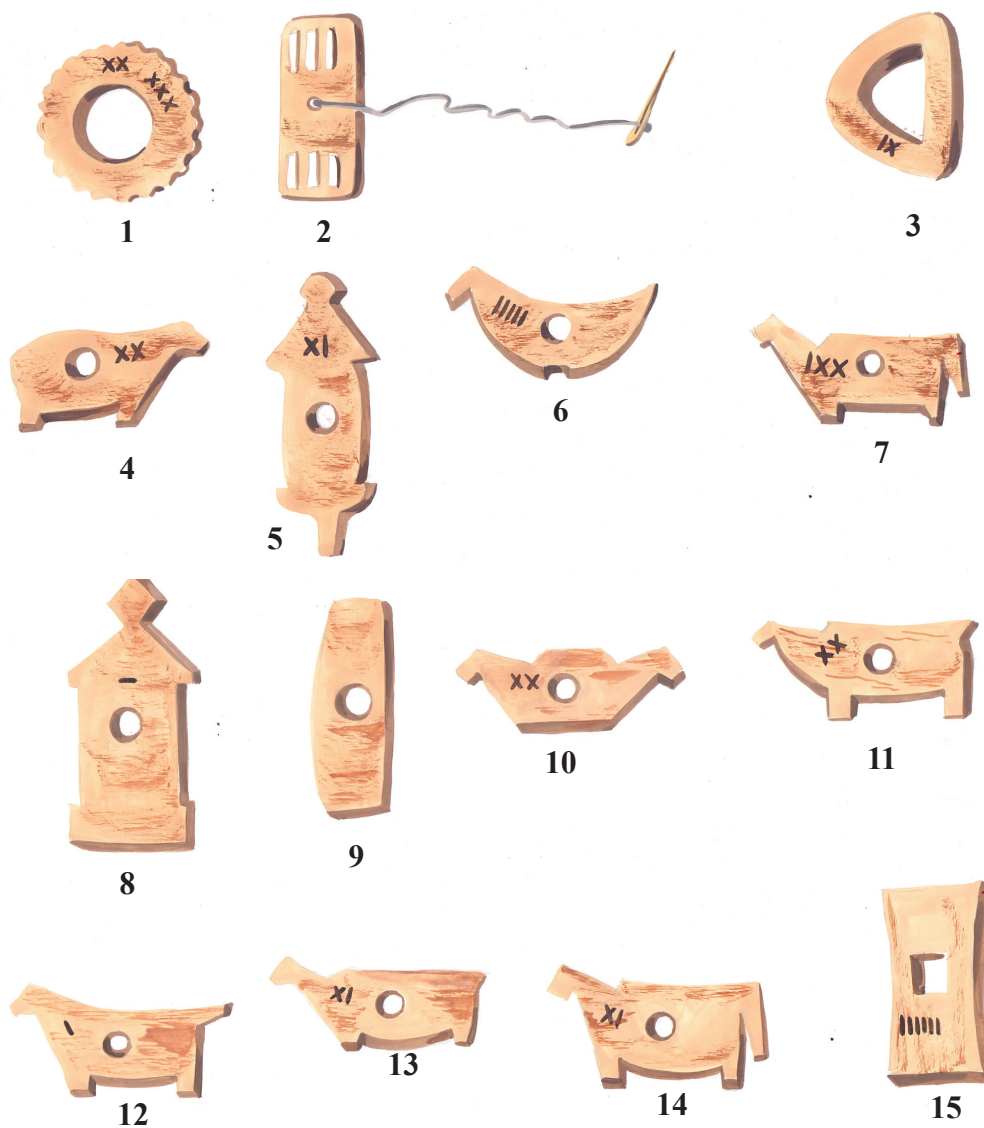
«Олень»

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 «черыз-воп-вой»⁴, «лисица», «собака», «олень» и «оселок», на каждой из них обозначается определённое количество очков. Фигурки надеваются на верёвочку, к одному концу которой прикрепляются деревянная, слегка заострённая, шпилька, к другому – дощечка. Концы этой дощечки имеют решётчатые прорезы.

Первый игрок, начиная игру, берётся за шпильку и раскачивает дощечку. Затем, подкинув её, старается поймать дощечку, зацепив её за решётчатую прорезь шпилькой. В случае удачного хода, он снимает первую фигуру с верёвочки и делает следующие ходы, раскачивая и подкидывая дощечку, чтобы поймать её на шпильку. Если поймать не удаётся, то ход переходит к следующему игроку. В конце игры подсчитывается количество очков у каждого игрока.

⁴ Название записано неточно и не поддаётся идентификации.





Названия дощечек: 1 – «солнце», 2 – дощечка с прорезями и шпилькой, 3 – «луна», 4 – «медведь», 5 – «выдра», 6 – «тетерев», 7 – «лисица», 8 – «дух», 9 – «брус», 10 – птица «черыз-вопъ-вой», «лисица», 11 – «олень», 12 – «собака», 13 – «корова», 14 – «лошадь», 15 – «оселок»



Ханты (Казым): **Амамэтищем! Моя загадка!**

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

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

хүт, чыг, түрөп-сөздэгелг / *Төрөм, чыг, түрөп-сөздэгелг*

Төрәм най, вух най ещалт мўв щурэс мир сэмлал ант єлмэлэт.

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

Хант / *Хант*

Питы щāхэрэн и хө сорни вўлылал лўнэтэл.

На чёрном пастбище один пастух пересчитывает золотых своих оленей.

пкэсэ / *Пкэсэ*

Кўш эвла, кўш ал эвла - хохэл ёхам хўват вой, вєни лохтэлэн кйт нўвэн юх төл. Муй щит?

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

внел / *Внел*

Питы пўнэл молупици вонт хўват хйтыйэл.

Чёрная меховая малица по лесу шатается-мотается.

Пити / *Пити*

Кўл лывни ващ вой. Лывэл лєпэт, пўнэл тўт хурпи.

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

Вухсар / *Вухсар*

Вўрун, вөнтунэн кўтэн нымлән хө өнхэл.

Между гривой и лесами лыжник ходит.

Вөтнар / *Вөтнар*

Сāмэл вохтыйән ўвал, сытән пурайән лєхлантэл. Хот тєл няврєм сыта ланэтлэллэ.

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

Мис / *Мис*

Ил ул – лєри сых, пуны сых калаш. Нух лоль – нял кўрни вєлас.

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

Ам / *Ам*

Цокёцок! Цок-цок!

Цок / *Цок*

ТЬфу! ТЬфу!

Тьфу / *Тьфу*



Игра «Эхо»



Манси (Сосьва):

Ойнас – ‘эхо’

Курсип сās – ‘пустая береста’

Ёнгил – ‘игра’

Ёнгынут – ‘игрушка’



Развитию слуховой памяти способствует игра в «Эхо». Для неё изготавливается специальное звуковое приспособление из найденной в лесу старой берёзы, береста которой осталась цельной, а ствол уже сгнил. У манси её называют *курсип сās* ‘пустая береста’. Труху из неё вытряхивают, а цельная береста, представляющая собой трубу, идёт на изготовление игрушки. Из кругляка мастерят плоское днище и крышку с отверстием, которыми она закрывается с обеих сторон. По бокам делают несколько сквозных отверстий, в которые вставляются палочки примерно 1 см в диаметре или тонкие бруски. Чем больше таких отверстий с палочками, тем лучше. Но сухая береста очень хрупкая, легко ломается, поэтому при подготовке боковых отверстий с палочками требуется проявить осторожность, чтобы не повредить боковину. В верхнее отверстие, расположенное на крышке этого приспособления, вставляется трубочка из полого («пустого») ствола тонкого дерева, чтобы удобнее было в него дуть.

В мансийских селениях, где была известна игра «Эхо», у каждого ребёнка был свой персональный инструмент. Считалось, чем он длиннее, тем лучше. Объём позволяет расположить в нём большее количество отверстий с палочками, соответственно звуковые возможности такого устройства значительно шире, чем у более мелких экземпляров. Но такую игрушку не удобно брать с собой. При переноске, из-за хрупкости бересты, инструмент может легко сломаться, и было важно проявлять аккуратность в обращении с ним, чтобы сохранить его как можно дольше.

Рассмотрим варианты игры в «Эхо».

Первый вариант. Это индивидуальная игра, но могут играть вместе и несколько человек. Одну из палочек в описанном устройстве вытаскивают из отверстия и дуют в него через трубочку сверху с добавлением голоса. Получается пронзительный протяжный звук с откликом, отдающим в ушах. Чем длиннее ёмкость, тем этот звук с отзвуком глуше. Затем постепенно вытягивают и другие палочки, и с каждым разом звучание инструмента меняется.



Второй вариант. Это состязание на тренировку памяти. Считается, что «эхо» живёт в пустоте. Один из игроков отворачивается и называет место, где на данный момент находится «эхо». С каждой неудачной попыткой поперечные бруски убираются, что позволяет игроку приблизиться к отгадке.



Манси (Сосьва):



Ам айсюм-бв: Яныг бйка сйвсыр лйтуыл потырты.

Моя загадка: Великий (большой) мужчина на разных языках разговаривает.

охЕ / эхнЕ



Манси (Сосьва):

Люльнэ ййв тйранэныл тйк, а элмхблас носыну номтыл (ёр).



Стойко дерево корнями, а человек ясным умом.



Эхо – это отражённая от какого-либо препятствия звуковая волна, которая возвращается к наблюдателю (источнику шума). Он может услышать её гораздо позже. Именно этот отражённый от препятствий звук и зовётся эхом.



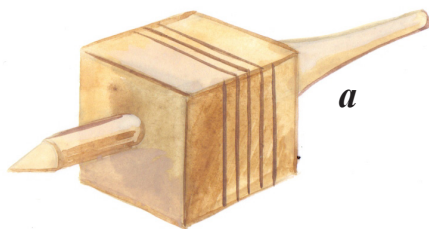
СОСТЯЗАНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРАЛЬНЫХ КУБИКОВ «ПИТЫ ВЎС»



Ханты (Казым): *Питы вўс* – ‘чёрная дыра’

Игральные кубики широко распространены в мировой культуре. Считается, что их прототипом являются игральные кости, известные под названием альчики, астрагалы, бабки...⁵

Хантыйские игральные кубики напоминают собой волчок, они имеют заостренный конец и ручку для раскручивания. На трёх гранях кубика наносятся числовые обозначения – зарубки, а на четвертой – «*питы вўс*» – ямка, покрашенная чёрным цветом. Для её закрашивания обычно использовали уголёк. С помощью такого кубика игроки разыгрывают лежащие в общей куче палочки или бабки, в соответствии с выпадающими числами, а чёрная ямка – «*питы вўс*» обозначает пропуск хода и переход его к другому игроку.



Аганский кубик (а) имеет форму куба с «ножкой» и «ручкой».

Ряд чисел, размещенных на гранях: 3, 4, 5.

Казымский кубик (б) – вытянутой формы, заострённый с одной стороны, с другой – ручка, длина которой составляет $\frac{1}{3}$ от длины самого кубика. Ряд чисел на гранях может варьироваться: 3, 7, 10 или просто 1, 2, 3.

⁵ Волдина Т. В. Обско-угорские игры с косточками ... 2019. С. 65.

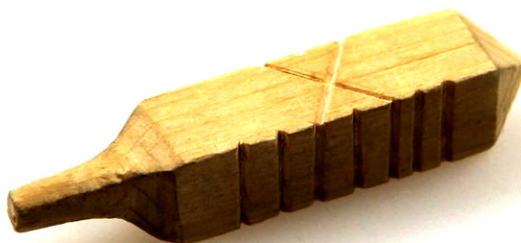
Казымский вариант игры

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

Первый этап. Один из игроков делает ход – раскручивает кубик и смотрит выпавшее ему количество очков, в соответствии с которым он забирает себе палочки из общей кучи. Затем в игру вступает следующий игрок, раскручивая кубик... Когда выпадает «*питы вўс*» – ход переходит к другому игроку. Следующий игрок 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 так до тех пор, пока все палочки из общей кучи не будут разобраны. Игроки подсчитывают количество своих палочек.

Второй этап. Игрок с наибольшим количеством палочек 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 игрок не набирает нужное количество очков, то он все свои палочки кладет на общий кон, и игра продолжается по новой.



Казымский кубик «Питы вўс»
Из фондов Этнографического музея
под открытым небом «Торум Маа»



РАЗВЛЕЧЕНИЯ, СВЯЗАННЫЕ С ВЕРЁВОЧНЫМ ПЛЕТЕНИЕМ



Ханты (Сургут): *Сухум юнт* – ‘игра с нитками’

Манси (Сосьва): *Квӕлыг* – ‘верёвка’

Ханты (Казым): *Савне кӱр* – ‘сорочья лапка’,

Ещё в недалеком прошлом 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 фигурки: «пилу», «журавлиные ноги», «птицу», «животное», «сорочьи лапки» и т. п.

Игра «Сорочья лапка»

Фигура «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 таким образом нить была параллельна земле, образуя две линии – верхнюю и нижнюю. Вторым игроком мизинцами цепляет нижнюю линию, затем указательными пальцами – верхнюю линию. Движением снизу вверх он выворачивает нить (таким образом указательные пальцы оказываются в петле) и вновь захватывает её указательными пальцами сверху с двух сторон. Затем первый игрок отпускает нитку, а второй – натягивает её, получается фигура «сорочья лапка».



Ханты (Казым):

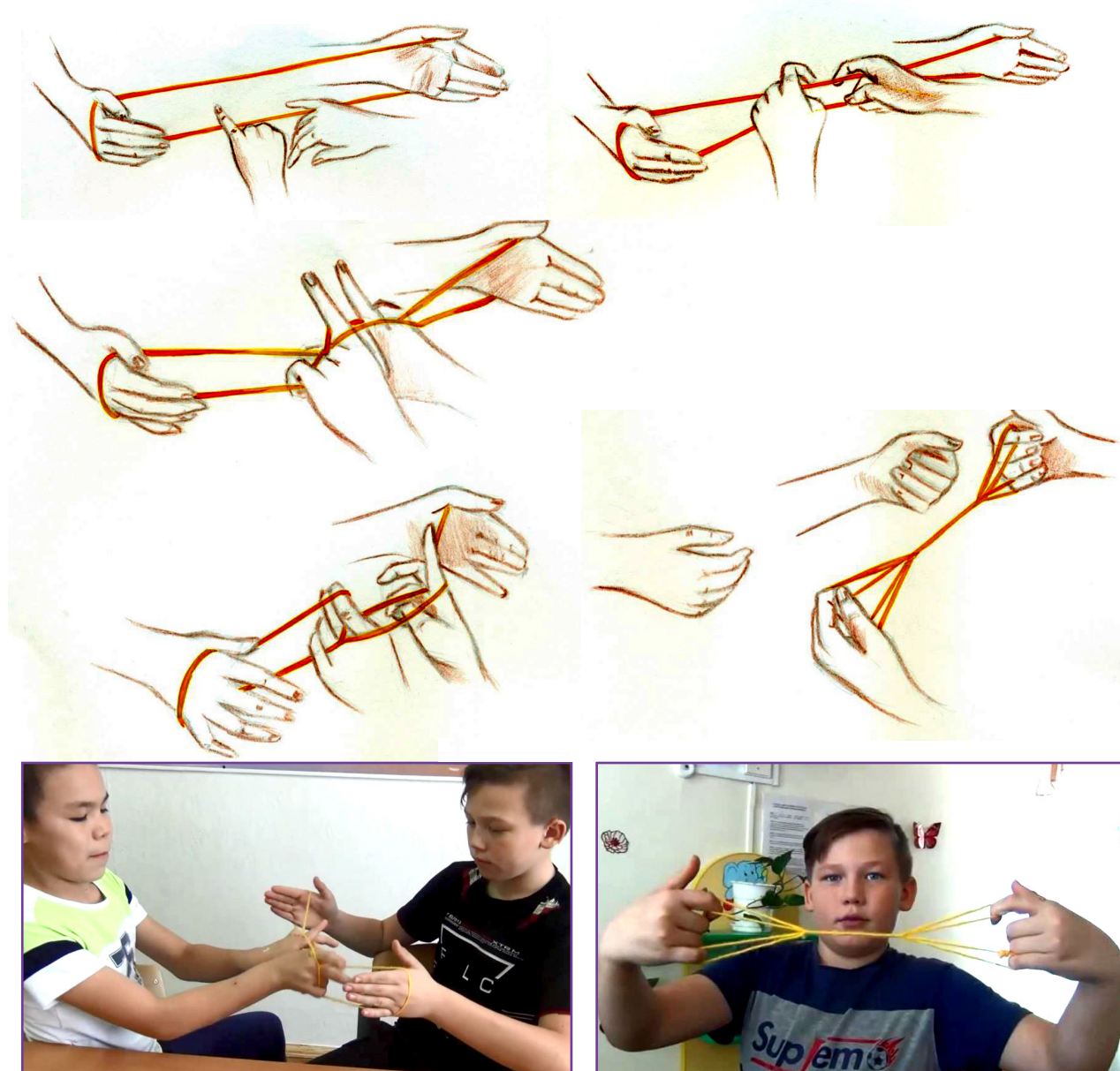
Амамәтцәм! Хотәл ван, ләпнәл хӱв



Моя загадка! Дом короткий, сени длинные.



Савне / Сорочка



Фрагменты демонстрации игры «Сорочья лапка» учащимися Тегинской СОШ

* * *



– Загадка моя:

Это кто на корале вертится?



Это кто на вешалах крутится?

Если не ветрами,

Так кем пощипана сосновая шишка?

Если не ветрами,

Так кем пошелушен кедровый орех?

* * *

– Белка?

* * *

– Не угадала!

Подсказываю:

На окраине стойбища

Стоит пенёк, посещаемый сорокой...

– ...?

* * *

Ранним утром

По двору скачет сорока...

Ну и что?

– Ах, это сорока!

– Да, это сорока и кедровка.

Они постоянные гости стойбища,

Садятся на нижние ветки деревьев,

Стряхивают снег с жердей короля,

Галдят, стрекочут,

Кажется ссорятся.

Их всегда можно встретить в чаще у реки.

Юрий Вэлла



Находясь на земле, сороки обычно прыгают, но при желании могут ходить вперевалку, как вороны.

Сорока является обладательницей одного из самых развитых интеллектов среди птиц. Та область мозга, что отвечает за познание окружающего мира в сорочьем мозгу занимает примерно тот же процент, что и в мозге человека. Эти птицы легко обучаются.



Игра «Петляние»



Ханты (Казым):

Лысалты – ‘петляние’

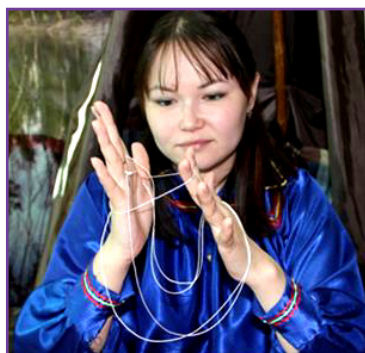
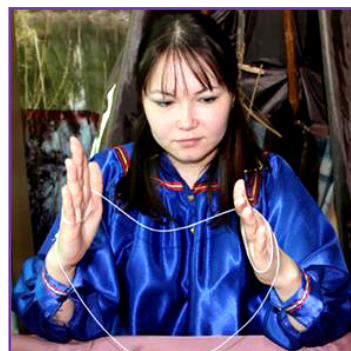
Амп лэты хур – ‘корыто для кормления собаки’

Хашап лауал – ‘крыша полога’

Йиук сот сэм – ‘сеть’

Это достаточно известная и распространённая у многих народов игра. Концы верёвочки связывают узелком, так образуется петля – игровая нить. Она надевается на широко расставленные пальцы обеих рук. Особым способом двигая пальцами, игрок сплетает из неё геометрический рисунок. Другой должен снять его с пальцев таким образом, чтобы получилась новая комбинация. Участвуют в игре дети дошкольного и младшего школьного возраста, зачастую в неё включаются и взрослые.

1 этап. Начальные действия, производимые первым игроком:



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

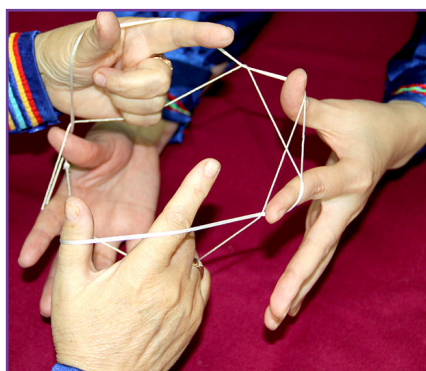
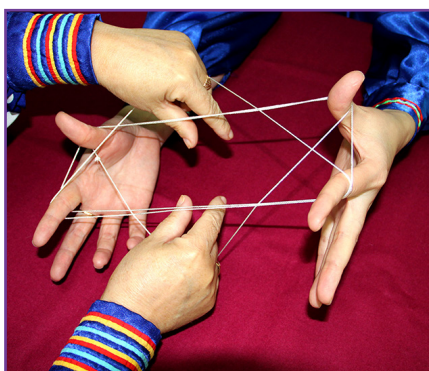
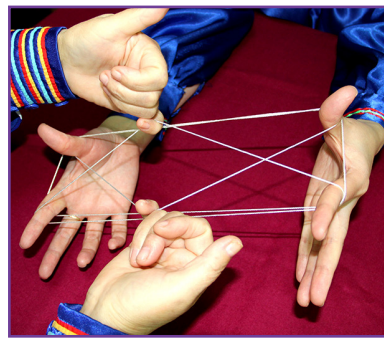
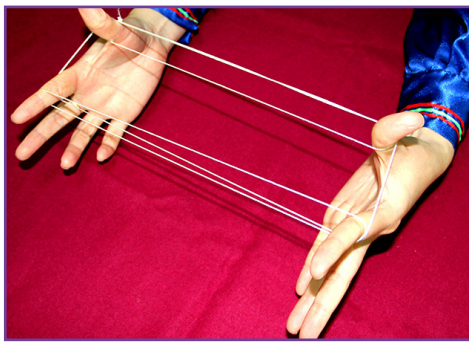
2 этап. На данном этапе в игру вступает другой игрок, иногда участие могут принимать и более двух человек.

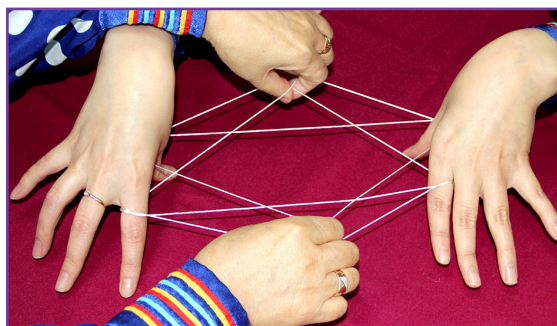
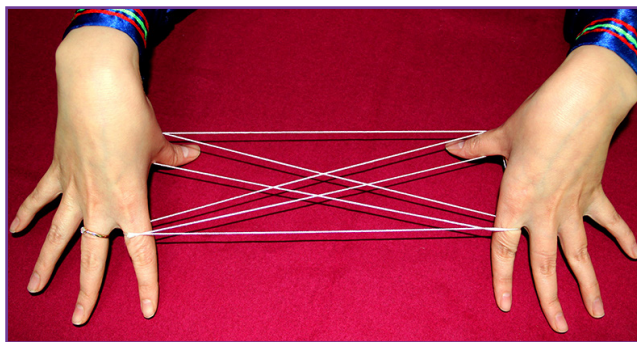
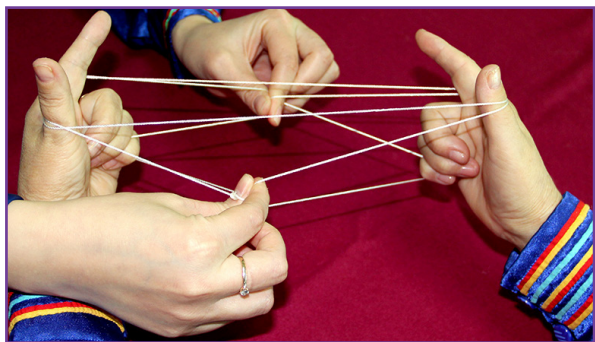
Второй участник должен «взять» сложившуюся фигуру таким образом, чтобы на его пальцах получилась уже другая комбинация. Например, если зацепить перекрещенные линии в месте их совмещения большими и указательными пальцами и пронести их огибающим движением вокруг наружных горизонтальных линий, изнутри надевая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

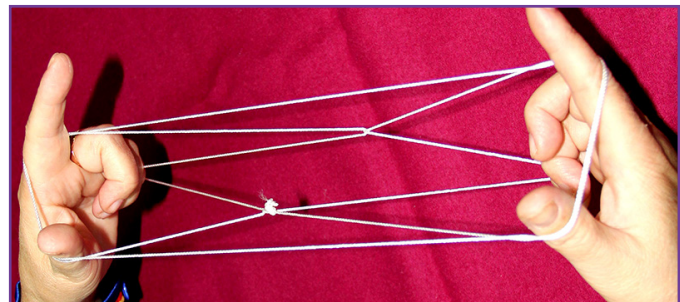
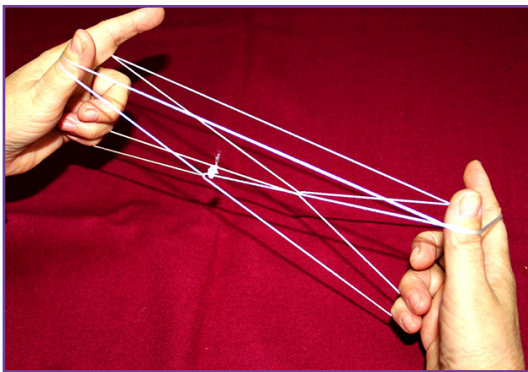
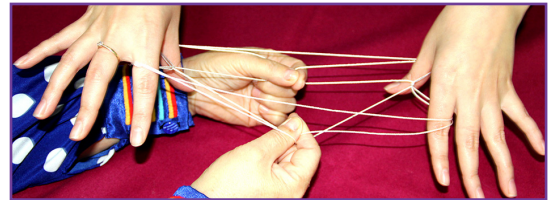
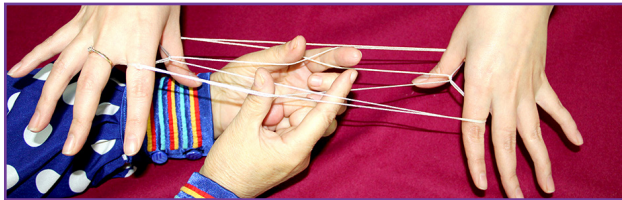
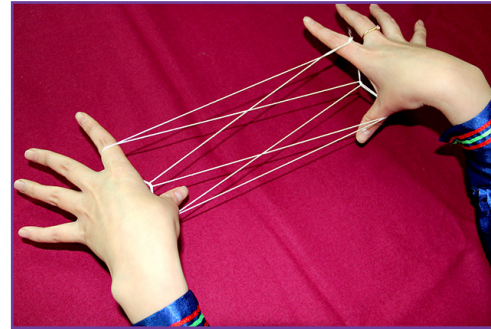
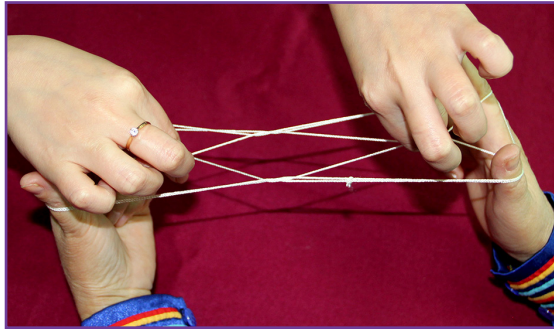
Необходимо совместными действиями сплести из верёвочки различные рисунки, которые имеют своё название: «Корыто для кормления собаки», «Крыша полога», «Сеть», «Пила», «Кисточки», «Журавлиные ноги» и другие.

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









Ханты (Казым): *Амамэтищем!* Моя загадка!



Щел вух веншэп ян акань.

Десять кукол с серебряными лицами.

лүйәт, күшкарәт / Палцы, ногты

Йиук илпи сот сэм.

Под водой сто глаз.

Хојан / Сеть



Фокус с верёвочкой

Концы верёвочки связаны, образуя игровую петлю. Игрок «запутывает» верёвочку на руке в определённой комбинации. Когда же в завершении он потянет её на себя, она легко спадает с руки. Наблюдателю предлагается повторить этот фокус самостоятельно. Но не у всех это получается с первого раза.



Ханты (Казым):



Нумсылеу увау юхан увиты си хәхал.

Мысли бегут как волны сильной реки.

Головоломка с арканом



Ханты (Казым):

Мәүхәл – ‘узел’

Тыницәу мәүхәл – ‘узел на аркане’

Манси (Сосьва):

Мохлыл – ‘узел’

Тыньсяу – ‘аркан’

У коренных народов Югры широко распространены игры-головоломки, связанные с узлами. Например, для знакомства скромных молодых людей – юношей и девушек – их руки связывали верёвочками крест накрест и они должны были распутать сложившийся узел. Специальным узлом связывали чашки, чтобы их взять нужно распутать узел.

У оленеводов известны головоломки, создаваемые с помощью аркана. Аркан пропускается через рукав, затем через себя. Задача – освободиться от него.



Головоломку с арканом демонстрирует оленевод Горковского совхоза ЯНАО О. В. Максаров
Фото О. В. Хандыбиной. 2006 г.



Манси (Сосьва):

Ам а́мсюм-бэ: – нууктӓл мӓтар. Моя загадка: – дождевой червяк без
головы.



Тыньсяу / Аркан

ГОЛОВОЛОМКИ

Головоломка «Хитрый лис»



Ханты (Казым): *Уцмарән вухсар* – ‘хитрый лис’

Ханты (Приуралье): *Охсар сэс* – ‘лисий капкан’

Также, как лисица путает следы, чтобы обмануть охотника, такой же хитрой является и данная головоломка, заставляющая думать, чтобы найти её разгадку. Название головоломки – «Хитрый лис» или «Хитрая лиса», приуральские ханты называют её «Лисий капкан».

Она изготавливается из рога или дерева и содержит продолговатое отверстие, в которое вдевается кожаная тесьма или верёвочка, с нанизанными костяными или металлическими колечками. Одно колечко бóльшего размера. Задача игрока – освободить большое колечко.

Разгадка головоломки «Хитрый лис»





Варианты головоломки «Хитрый лис» изготовлены Народным мастером России Я. Н. Тарлиным. Из фондов Этнографического музея под открытым небом «Торум Маа»



Головоломка
«Лисий капкан»



Головоломка «Хитрый лис»
изготовлена Народным мастером
России Н. А. Тасьмановым



«Висячее ухо лисы»



«Лапа лисы»



Лисицы очень осторожны. В случае опасности или погони они запутывают следы и перепрыгивают в других местах, чтобы ввести преследователя в заблуждение. Именно из-за этой особенности лисе присвоено звание самого хитрого зверя.

Головоломка «Палочка стоимостью пять лошадей»



Ханты (Казым): *Вет лов тын юх* – ‘палочка стоимостью пять лошадей’

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

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

Задача игрока: не отвязывая верёвочку, переместить кольцо из одной половинки планки на другую сторону.



Головоломка «Палочка стоимостью пять лошадей». Изготовлена Народным мастером России Н. А. Тасьмановым

Разгадка таится в центральной узелке головоломки. Он оттягивается и колечко продевается в узловую петлю. Затем через отверстие узловая петля проворачивается и вытягивается. Кольцо протаскивается через вытянутые петли. Затем эти петли протаскиваются через отверстие в другую сторону, и вновь нужно провести кольцо через петлю. Таким образом, кольцо оказывается на другой стороне планки.



Головоломка «Цены пяти лошадей»
Изготовлена Народным мастером
России Я. Н. Тарлиным



Головоломка «Чёрсан юх»
Изготовлена В. М. Покачевым

Из фондов Этнографического музея под открытым небом «Торум Маа»



Манси (Сосьва):



Ёр к̄атыг м̄агыс – ёр номт.

Для сильных рук – сильный ум.

Ханты (Казым):

Харэхлыси вуллэ.

Со дна берёт, из глубины берёт.

Кашиу суртэн паты тайл, кашиуверэн палатты тайл.

Каждое дело имеет дно, высоту и глубину.



Головоломка «Замók»



Ханты (Казым): *Ту́ман* – ‘замók’

Ханты (Приуралье): *Хут юх понапсы* – ‘шесть палочек сложить’

Одна из сложнейших обско-угорских головоломок. Она может состоять из шести, восьми или девяти четырехгранных палочек, средняя длина которых примерно 10 см. На гранях этих палочек в различных местах сделаны пазы. В прошлом эти деревянные конструкции использовались как замки для закрывания построек.

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

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

Головоломка из шести палочек бывает двух видов. Одна с плотно прилегающими попарно палочками – более сложная. А другая, в которой параллельно лежащие палочки разделены продольными палочками, – полегче.



Наиболее сложная головоломка – из девяти палочек. Чтобы просто её разобрать, необходимо найти в ней специальную палочку – «замок», которая служит главным ключом к разгадке. А при сложении фигуры этот «замок» накладывается на крестообразную фигуру из двух палочек, на эту конфигурацию собираются уже остальные палочки, после чего «замок», проворачивая, закрывают.



Головоломка «Замок» изготовлена
Народным мастером России
Н. А. Тасьмановым



Ханты (Казым):

Хӱрселн – хӱрси, вӱраялн – вӱраян.



Проворством – проворный,
упрямством – упрямый.

*Халум вош элты намал вэл, халум
кӱрт элты анял вэл.*

О его (её) достоинствах через три города,
через три деревни знают и ими пользуются.



Головоломка «Юнтут» из шести палочек
изготовлена А. Ч. Логаны (Татвой)

Из фондов Этнографического музея под
открытым небом «Торум Маа»



ШАХМАТЫ «ТОПИС»

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

Играют в «Топис» два человека. Один – за «охотников», другой за «зверей» и «птиц». Как отмечают этнографы: «Сидели сутками, тому охота выиграть и другому».

В игровой комплект входят крестообразные фигуры, напоминающие орнамент, – они олицетворяют собой охотников, а также фигурки «зверей» и «птиц». Это могут быть разные животные: олени, лисы, глухари, рябчики и т. п. Их количество может варьироваться. Известны комплекты до 20 фигур. Изготавливаются они из кости или дерева, как правило, мягкого, например, осины.



В изображённом на рисунке наборе, кроме «охотника» представлены «птица» (эта фигура в наборе могла быть разного размера), «заяц» и «лось».

Доску для «Топис» предпочитают изготавливать из кедровой лесины. Доска окрашивается, как и в классической шахматной доске, – с чередованием тёмных и светлых квадратов. На доске делаются также ямки четырёхугольной формы. Игральная доска может иметь в ширину 8 клеток, а в длину – 9. Но для некоторых (облегченных) вариантов игры, нужна

лишь половина такой доски. Иногда для определения размеров доски руководствуются количеством игровых фигур. Например, «доска должна быть такой величины, чтобы вошло 12 штук».

Первый вариант. Для начала рассмотрим облегчённые варианты шахматной игры, в которые состязаются начинающие игроки, обычно это дети. Тот, кто представляет «охотников», имеет четыре фигуры, а другой играет двумя «зайцами». Соперник, совершая ход, перемещает одну из своих фигур на одну клетку по диагонали: «охотники» двигаются только вперёд, а «зайцы» имеют свободу манёвра: им разрешается ходить как вперёд, так и назад. В отличие от шашек и классических шахмат, встречные фигуры не «рубят». Задача «охотников» – не пропустить мимо себя ни одного из «зайцев»: в случае удачной игры «охотники» вытесняют «зайцев» на край доски или в угол. Играющий за «зайцев», соответственно, должен провести через ряд «охотников» хотя бы одну свою фигуру, заставив удачным манёвром раздвинуться шеренге «охотников» и совершить следующий ход в образовавшийся проём. Таким образом, в соответствии с решением, стоящим перед каждым игроком задачи, зависит исход игры. Тот, кто справится с ней, – выигрывает.

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

Второй вариант. У каждого из играющих по 8 фигур, которые расставляются в каждые два нижних ряда так, чтобы между ними пять рядов оставались свободными. В одном случае фигуры «ходят» и «бьют» только вперед, при этом



от воли играющих зависит – «бить» фигуру соперника или «не бить»; в другом – фигуры (аналог «дамок») «ходят» и «бьют» как вперед, так и назад, но всегда только через одно поле. Цель игры состоит в том, чтобы преследовать противника, ослабить его фигурами и запереть в угол.

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



Есть еще одна игра с бабками, которую условно также называют «шахматами». Игроки выстраивают на доске каждый со своей стороны ряд из бабок – суставных косточек оленя. Задача игроков, поочередно вступая в игру, сбить как можно больше бабок противника. Отмечается, что в таком же качестве



могут выступать и деревянные фигурки животных, которые на определенном расстоянии выстраивают в одну линию. Игрок с помощью тонкой деревянной пластинки должен щелчком сбить как можно больше фигурок. Но данная игра развивает прежде всего точность и ловкость, и не относится к интеллектуальным играм.



Ханты (Казым):

Пант паты йэрапн ешэсьл.



Из последних, предельных сил рвётся (борется).

Туруп нюхи лэхапман си вантэсьл.

Кусая губы, добивается (старается, борется).

Юхлы сэхум ант тайл.

Юхлы сэхум ант верал.

Обратного шага не имеет.

Обратного шага не делает.





М. Вагатова «Святая сила» (по хантыйской легенде)

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

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

Так долго ли, коротко ли жили по берегам своих рек эти люди, кто знает. Только у людей этих рек были головные люди: у тех и у других по одному человеку. Однажды одному из них пришла в голову такая вот дума, которую он сразу же огласил: «Почему бы нам не пойти войной на людей той реки. Победим – обе реки будут наши! В одной реке рыбу будем ловить, а рядом с другой рекой – охотиться на зверей и птиц. Вот будет жизнь!». Так взбаламутил он своих людей, и они вооружились луками, стрелами, плечевыми ножами, топорами и пошли воевать с людьми той, другой реки. Вёл их, конечно же, их головной человек!

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

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



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

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

Было утро, борьба началась. Мужчины сидят друг против друга, идёт острая борьба. Утро ушло, день настал, день уходит, а они всё борются. Родные предлагают им еду и питьё. Нет! Им не до еды и не до питья. Вот уже вечер, а борьба не кончается. Фигуры по доске «гуляют». День кончился, ночь наступает. А борьба не заканчивается. Наконец ночь проходит, другой день настал. Утро наступило! Ну, вот и победа! На этот раз победил тот вожак, который в той войне потерпел поражение.

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

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

В это время вышел из толпы мудрый старик и сказал так, чтобы его слышал каждый человек: «Я знаю – это Ум. Он очень ценится на Земле. И люди всей Земли друг с другом меряются этой силой в Жизни в разных делах и соревнуются в шахматах. Это святая игра. Здесь и проявляется святая Сила – Ум человеческий, данный Богом Отцом...».



ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДРУГИХ НАРОДОВ

Игры ненцев

Ненецкие головоломки

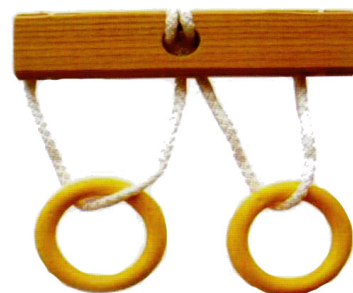
Игровая культура ненцев имеет много общего с обско-угорской. В игровом арсенале этих северных народов мы найдем одни и те же состязания и игрушки. Многие из рассмотренных нами выше развлечений для развития мыслительных способностей у хантов и манси, например, верёвочные игры с узлами, идентичны ненецким. Для оленеводческих народов всегда важно было умение вязать петли, узлы. Они использовались при перекочевках, при плетении аркана и рыболовных сетей, и являются общим культурным наследием. Не являются исключением и головоломки из коллекции игрушек Этнокультурного центра Ненецкого автономного округа (г. Нарьян-Мар):



Головоломка «Пя'хобцо»



Головоломка «Тынзя'хобцо»



Головоломка «Сертако»

Свои самодельные головоломки-загадки ненцы называют «Хобцоко» (от ненец. *хось* 'найти'). К наиболее популярным из них относится «Пя'хобцо» ('деревянная загадка') – аналог одной из разновидностей обско-угорской головоломки из шести палочек (брусков) (см. «Замók»).

К наиболее лёгким относят головоломку «Тынзя'хобцо» ('аркана загадка'). Она состоит из завязанной узлами верёвки и деревянной пластины с двумя

отверстиями. Задача состоит в том, чтобы, не развязывая узлов, пропустить отрезок верёвки через петлю.

Ненецкая головоломка «*Сертако*» (от ненец. *сертась* ‘сделать, построить, решить’) является прямым аналогом обско-угорской головоломки «Палочка стоимостью пять лошадей». Она представляет собой деревянную или костяную пластину с тремя отверстиями в центре и по краям, через которые проходит шнурок с одним или двумя кольцами. Задача – перегнуть кольца на другую сторону через центральный узел, не развязывая крайних узлов.

Ненецкие «шахматы» «*Тебко*»

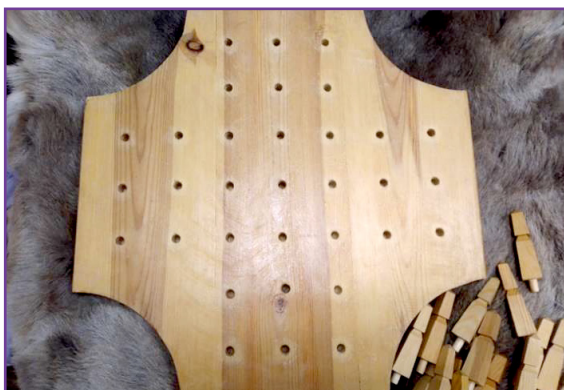
Игра-головоломка «*Тебко*» (ненец. ‘деревянный гвоздь’) была распространена практически по всей территории архангельских тундр и имеет и другие названия: «ненецкие шахматы», «ненецкие шашки», «*Си’ив си*» (ненец. ‘семидырка’). Считается, что эта игра появилась у ненецкого народа примерно в конце XIX века и, возможно, пришла к ним от поморов. Она очень похожа на английскую игру «*Солитер*»⁶, в которой используется доска с углублениями, куда кладутся шарики, или доска с отверстиями, куда втыкаются колышки. Но если в игру «*Солитер*» играет только один человек, то в «*Тебко*» можно играть как одному, так и вдвоём.



Прототип ненецких «шахмат» – английская игра «*Солитер*»

⁶ Игра «*Солитер*» (от латин. *solus* ‘один’) имеет и другое название, например, *jumper* (англ. ‘прыгун’). Она получила распространение в Англии, США, Франции и России. В основе этой игры – доска с тридцатью тремя клетками, на которые, кроме центральной (свободной) клетки, расставляются фишки. Совершая ход, игрок переносит одну из фишек на свободную клетку через любую соседнюю фишку, которая при этом снимается с доски. При этом фишки можно переставлять влево, вправо, вверх и вниз, но запрещается ходить по диагонали. Цель игры состоит в том, чтобы на доске осталась всего одна фишка.

Для игры в «Тебко» изготавливается деревянная доска с 33-мя отверстиями и 32-мя деревянными фигурными штырями – «гвоздиками». Ходить



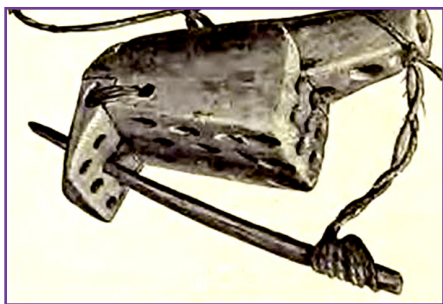
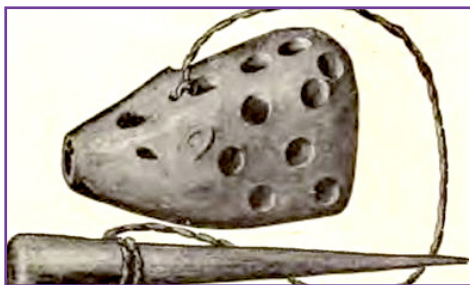
можно по вертикали и по горизонтали, перешагивая через «гвоздик», но запрещается делать ход по диагонали. «Гвоздик», через который перешагнули, убирается. Игра считается выигранной, если на доске останется только один «гвоздик». Блестящим считается вариант выигрыша, если последний «гвоздик» оказывается в центре доски.



Ненецкие шахматы «Тебко».
Из коллекции игрушек
Этнокультурного центра
Ненецкого автономного округа
(г. Нарьян-Мар)

Игры-бильбоке североамериканских эскимосов

Среди североамериканских эскимосов получили своё распространение игры типа бильбоке⁷, принципы которой хорошо просматриваются и в хантыйской игре «Тось-чер-вой» (см. выше). Для эскимосских игр данного типа использовались предметы из кости, и символически изображающие животных: лису, медведя и т. д., имеющие определённое количество отверстий. В некоторых случаях для игры могли использовать и череп животного, например череп зайца с просверленными несколькими отверстиями в его верхней части и прикреплённой к нему ремешком острой косточкой. Цель игры поймать предмет, насадив его на привязанную к нему специальную палочку. Игра развивает ловкость и точность, а также пространственное мышление и математические способности.

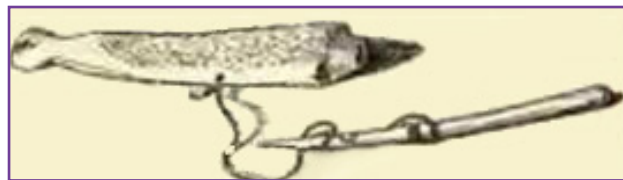


⁷ Название «Бильбоке» происходит от франц. *bilboquet* (*bille* – шарик + *bouquer* – поддевать на рога). Это игрушка, представляющая собой шарик, прикреплённый к палочке. В процессе игры шарик подбрасывается и ловится на острие палочки или в чашечку. Побеждает тот, кто сможет поймать шарик наибольшее количество раз подряд. Слово «бильбоке» используется также в значении «человек, умеющий выпутаться из любого положения».

Отверстия или лунки на предмете могут располагаться в определённом порядке: на одной линии или по всей поверхности, иметь пересечения с боковыми, быть прямыми (вертикальными) или косыми (отходить в боковую часть). Попадание палкой в нужную лунку приносит игроку определенные очки, которые могут иметь выражение и в виде фишек. Рассмотрим некоторые варианты.

Вариант 1. Если в первой части состязания игрок дважды промахивается, он должен отдать фишки своему сопернику, который принимает эстафету в игре. Во второй части игрок совершает свои ходы до тех пор, пока он ловит любую лунку, даже если она не та, в которую он стремится попасть в соответствии с установленным в игре порядком. Но как только игрок промахивается, он должен передать ход другому. Поймав же предмет в планируемое отверстие, игрок стремится попасть в следующее. Тот игрок, кто первым «пройдёт» все лунки, выигрывает игру.

Вариант 2. Предмет из мамонтовой кости в форме рыбы с тремя отверстиями на головном конце и одним отверстием в плоском хвосте. Булавка из слоновой



кости длиной примерно 10 см прикреплена верёвкой из сплетенных сухожилий к отверстию на одном из боков «рыбы». Цель состоит в том, чтобы поймать «рыбу» либо за «голову», либо за «хвост».

Вариант 3. В игре «Кубок и бык» используют сосудобразное орудие с четырьмя отверстиями, просверленными в одном из его краёв. С боку прицеплена деревянная или костяная булавка.



Вариант 4. Для другой популярной у эскимосов игры используют часть слоновой кости, напоминающей кубок в форме удлиненного конуса с двумя глубокими выемками или ступеньками, вырезанными с одной стороны. В ниж-



ней ступеньке просверливаются несколько маленьких отверстий и одно или два отверстия – в верхней ступеньке. На вершине – одно отверстие. На противоположной стороне основания наискось проделаны два сквозных отверстия, через которые привязывается короткий ремешок. К свободному концу ремешка прикрепляется колышек из мамонтовой кости длиной около 10 см. Игрок держит игрушку. Затем, подкидывая «кубок», он должен ловким взмахом поймать его на колышек, который держит в другой руке. Игрок пытается ловить его определенное количество раз подряд, в случае неудачи в игру вступает его противник, также испытывая своё мастерство. Вместо «кубка» может использоваться также предмет из мамонтовой кости в форме шара с несколькими отверстиями. Верёвка в нему настолько коротка, что нужно обладать сноровкой, чтобы успеть быстро воткнуть колышек, прежде чем предмет успеет описать часть маленького круга.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

*«Трудно переоценить роль игры как важнейшего
культурообразующего фактора, поскольку в играх общество
издавна выражало своё понимание жизни и мира»*

Е. Э. Войтишек

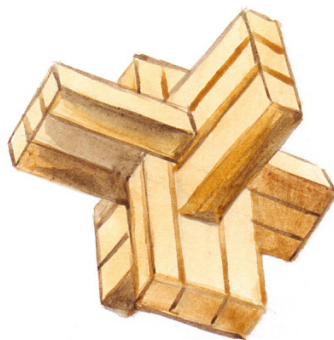
Настоящее пособие является первым изданием, в котором собрана и тематически обобщена информация об обско-угорских играх и игрушках «для думания». Они представлены в историко-этнографическом, типологическом и этнолингвистическом аспектах. Разнообразие обско-угорских игр для развития мыслительных способностей свидетельствует о богатом культурном наследии народов ханты и манси, их высоком потенциале и эффективности в развитии умственных способностей. В то же время это лишь малая толика того, что могло быть в прошлом, когда культура хантов и манси не испытывала проблем в своём воспроизводстве. И далеко не все знания об этнической игровой культуре обских угров, которые хранятся в памяти наших современников – хранителей народных традиций, нашли здесь своё отражение. Ещё предстоит провести специальное исследование по традиционной игровой культуре Югры с выявлением и раскрытием в ней более широкого арсенала, направленного на развитие памяти, логики, счёта и других аналитических способностей – важнейших качеств человека.

Характер представленных в пособии головоломок и других игр «для думания» свидетельствует об их органической связи с жизнью народа, его хозяйственными занятиями и бытом. Например, в названии головоломки «Замók» отражено её назначение – она служила для закрывания построек. Применение узлов в хозяйственных целях оленеводами, рыболовами и охотниками также послужили распространению в среде хантов и манси, а

также соседних народов, всевозможных верёвочных головоломок, включая использование аркана. «Говорящими» являются и бытующие в народе названия представленных интеллектуальных игр, вспомните того же «Хитрого лиса» или «Лисий капкан», а также фигуры и правила хантыйских «шахмат», и становится понятным, что эти игры имеют отношение к культуре охотников. Богатство игровых традиций обско-угорских народов выражается не только в разнообразии видов интеллектуальных игр и игрушек, но и в существовании локальных традиций отдельных диалектно-этнографических групп, имеющих свои варианты представленных в пособии игр с собственными наименованиями, подчеркивающими местную специфику.

Как и в прошлых изданиях «Библиотеки этноигротехи», в книге показана связь игр хантов и манси с играми других народов, свидетельствующая о древности обско-угорских игровых традиций и дающая богатую пищу для размышлений об их генезисе, историко-культурных связях и контактах.

Являясь частью этнической педагогики коренных народов Югры, игровая культура хантов и манси способна обогатить современную систему воспитания, а также стать основой для инновационных проектов.



Список использованной и рекомендуемой литературы

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

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.

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.

Игры народа ханты «Щёл» / Автор-составитель Р. Потпот. Казым – Ханты-Мансийск, 2005. 5 с.

Кравченко О. А. Этносоциопедагогика казымских хантов. СПб.: Миралл, 2007. 159 с.

Матюков А. К., Лозямова З. Н. Ремёсла обских угров (по материалам семинаров этнографического музея «Торум Маа»). 1999-2003. Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2004. 36 с.

Молданова Т. А. Орнамент хантов казымского Приобья: семантика, мифология, генезис. Томск: Изд-во Томского ун-та, 1999. 261 с.

Напольные игры обских угров с камешками и палочками: Учебно-методическое пособие / Автор-составитель Т. В. Волдина. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2018. 56 с.

Нёмысова Е. А. Хантыйские загадки: Учебное пособие. СПб.: Миралл, 2006. 52 с.

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)

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

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

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

Шешкин П. Е., Шабалина И. Д. Мансийские орнаменты. СПб.: отделение изд-ва Просвещение, 1993. 88 с.



ПРИЛОЖЕНИЕ

Вебинар-практикум «Традиционные обско-угорские игры для развития мыслительных способностей: головоломки, верёвочное плетение, шахматы...»

(21-22 октября 2020 г., Ханты-Мансийск)



Т. В. Волдина, организатор, ведущий научный сотрудник отдела истории и этнологии ОУИПИиР, канд. ист. наук (г. Ханты-Мансийск)



Г. Р. Шагапова, эксперт, доцент Башкирского государственного университета, канд. ист. наук (г. Уфа, Башкортостан)



Н. А. Тасьманов, эксперт, специалист Природного парка «Нумто», Народный мастер России (п. Казым Белоярского района ХМАО – Югры)



Н. А. Жеманская, член Союза художников РФ, иллюстратор книг серии «Библиотека этноигротехи» (г. Ханты-Мансийск)



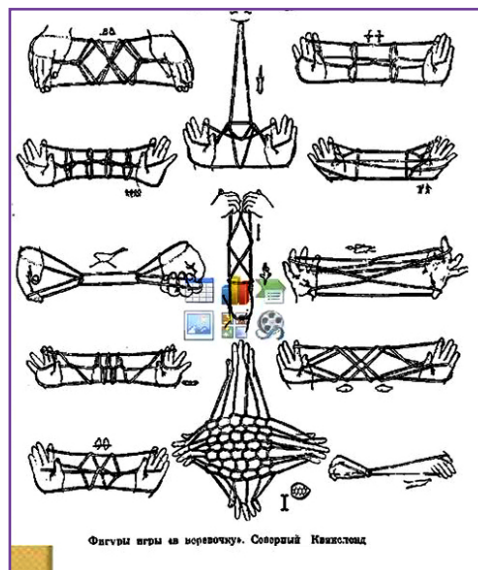
Карта игры веревочки. Всего на данный момент известно 109 примеров игры на Земном шаре

Красным отмечена фигура колыбель для кошки



Фрагмент презентации доклада Г. Р. Шагаповой
«Игра верёвочки – древнейшая головоломка человечества»

Приложение



Фрагменты презентации доклада Г. Р. Шагаповой
«Игра верёвочки – древнейшая головоломка человечества»

**Фигурки для игр на шахматной доске.
Из статьи О.В. Кардаш.**

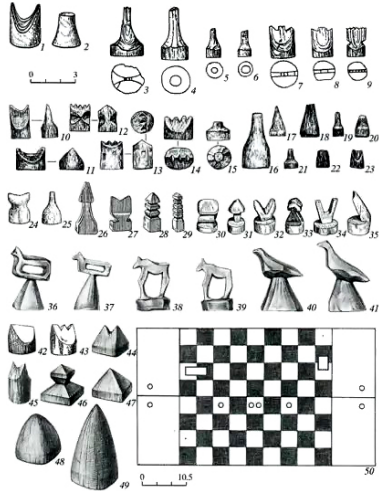
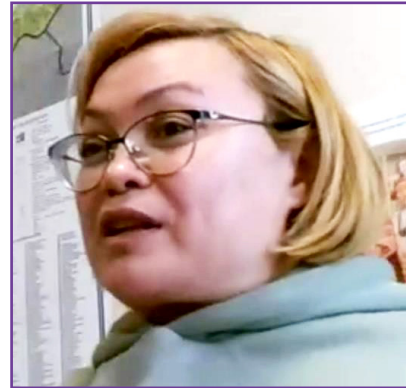


Рис. 2. Фигуры для игр на шахматной доске, аналогичные фигурам, найденным при раскопках Полуйского городка. 1, 2 – Новгород Великий (по: Рыбаки, 1997); 3–9 – Алхейский остров (по: Алексеев, 1996); 10–23 – Мангазея (по: Вилгис, Парамович, 2008); 24, 25 – высокие туки (по: Валова, 1962); 26–29 – доганы (по: Заметьин, 1951); 30–35 – кеты (по: Алексеев, 1967); 36–41 – высоганские ханты (по: Иванов, 1970); 42, 43 – северные ханты, стоявшие на протоке Бол. Пуякова (по: Sottnie, 1885); 44–50 – фигуры и доска для игры, южные ханты, юрты Колосовы (по: изд. Восточного этнографического музея, по рисунку Г. Дыбина).



С. Н. Нестерова,
заведующая отделом националь-
ных культур Окружного Дома
народного творчества
(г. Ханты-Мансийск)

**Комплект для игры в «Топис».
Фигурки, изображающие лосей**



Из фондов Музея археологии и этнографии Сибири
федерального государственного автономного
образовательного учреждения высшего образования
«Национальный исследовательский Томский
государственный университет
им. В.М. Флоринского



Фрагменты презентации доклада С. Н. Нестеровой «Хантыйские шахматы «Топис».
История и реконструкция (Проект «Забытые традиции» регионального отделения
ООО «Ассамблея народов России» в ХМАО – Югре
совместно с АУ ХМАО – Югры «Окружной Дом народного творчества»)



Л. И. Ледкова,
заведующая отделом
ненецкой культуры
«Этнокультурного центра
Ненецкого автономного округа»
(г. Нарьян-Мар)



Турнир по игре «Тебко»



Игра-головоломка «Пя'теб»,
«Тебко» или "деревянный
гвоздь"

Фрагменты презентации доклада Л. И. Ледковой «Традиционные ненецкие игры как средство социального воспитания детей в современных условиях»

Участники презентаций игр с палочками и дощечками



Г. Б. Новьюхова, научный сотрудник
Фольклорного центра ОУИПИиР
(г. Ханты-Мансийск)



Л.Н. Панченко, научный сотрудник
отдела мансийской филологии
и фольклористики ОУИПИиР
(г. Ханты-Мансийск)



Виталик Такбиршин, ученик
1 «А» класса СОШ № 1
(г. Ханты-Мансийск)



Саша Шупило, дошкольница
(г. Ханты-Мансийск)



Презентация обско-угорских игр по развитию памяти и внимания с палочками



Презентация игры «Беспарная палочка»



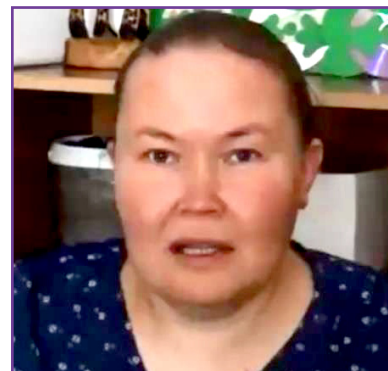
Презентация игры «Большой дом»



Е. П. Степанова,
начальник библиографи-
ческого отдела ОУИПИиР
(г. Ханты-Мансийск)



Т. Г. Миннияхметова,
независимый
исследователь,
канд. ист. наук, PhD
(г. Инсбрук, Австрия)



О. В. Хандыбина,
учитель родного языка и
литературы МАОУ
«Тегинская СОШ»
(с. Теги Берёзовского р-на
ХМАО – Югры)



Презентация игры «Сорочья лапка»





Е. Е. Наков, хранитель культуры
шурышкарских хантов
(с. Питляр Ямало-Ненецкого
автономного округа)



Презентация головоломок с узлами



Т. А. Молданов, канд. ист. н., этнограф, сотрудник
Окружного Дома народного творчества
(г. Ханты-Мансийск)



Я. Н. Тарлин, Народный мастер
России, сотрудник Окружного
Дома народного творчества
(г. Ханты-Мансийск)



Головоломка «Шул вус юх пул»
(‘Палочка для пуговичной петли’)





Демонстрация шуточной игры с узлами,
направленной на знакомство

Презентация хантыйских «шахмат» «Топис»



Демонстрируют А. В. Вадичупов и Даша Нестерова, воспитанница
Ханты-Мансийской шахматной академии

Традиционные обско-угорские игры для развития мыслительных способностей

Головоломки из фондов Этнографического музея под
открытым небом «Торум Маа»



Традиционные обско-угорские игры для развития мыслительных способностей

Забывшие игры

«Тось-чер-вой»



Учебно-методическое пособие

Татьяна Владимировна Волдина

**Обско-угорские игры для развития мыслительных
способностей, игрушки «для думания»**

Н. А. Жеманская, член Союза художников РФ – художественное оформление
И. Ю. Семёнова – вёрстка, предпечатная подготовка

В «Приложении» использованы кадры из видеозаписи вебинара-практикума