

Т.В. Волдина

Обско-угорские
ИГРЫ
с косточками и другими
роговидными материалами



**«Прежде всего, мы должны уяснить себе,
что игра является элементарной функцией
человеческой жизни и что человеческая
культура без неё вообще немыслима».**

Ганс-Георг Гадамер

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



Т. В. Волдина

Обско-угорские игры с косточками и другими роговидными материалами

Учебно-методическое пособие

Ханты-Мансийск
2019

УДК 39;379.8
ББК 63.521+74.100
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

В67 Волдина Т.В. Обско-угорские игры с косточками и другими роговидными материалами: Учебно-методическое пособие. – Ханты-Мансийск: ООО «Печатный мир г. Ханты-Мансийск», 2019. – 80 с.

ISBN 978-5-6043153-8-5

Это вторая книга из серии «Этноигротека» – культурно-просветительского проекта, реализуемого на базе Обско-угорского института прикладных исследований и разработок.

В пособии представлено разнообразие традиционных игр с косточками и предметами из других роговидных материалов коренных народов Югры в сопоставлении с играми других народов России. У обских угров сложилась богатая система народных игр, включающая в себя сюжетно-ролевые и состязательные игры, игры во время трапезы, а также игрушки, связанные с извлечением звуков. В пособие также включены обско-угорская лексика, фольклорные и литературные материалы: сюжеты сказок, загадки, пословицы.

Издание предназначено для внеурочной работы, для организации досуга в детских центрах летнего отдыха, школах-интернатах, в семье. Книга адресуется также всем, кто интересуется этнической игровой культурой.

ISBN 978-5-6043153-8-5

© Т. В. Волдина, 2019

© БУ ХМАО – Югры «Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок», 2019

© Н. А. Жеманская, художественное оформление, 2019

© Издание, ООО «Печатный мир г. Ханты-Мансийск», 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	6
Условные обозначения.	8
Сокращения	9
ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ОБСКО-УГОРСКИХ ИГР С КОСТОЧКАМИ И ДРУГИМИ РОГОВИДНЫМИ МАТЕРИАЛАМИ	10
Подготовка косточек к игре	11
ИГРЫ ВО ВРЕМЯ ТРАПЕЗЫ	12
Игровой момент для рассказывания сказок «Заячья голова»	12
Игра-сказка «Голова щуки»	13
Названия косточек (хрящиков) в голове щуки	17
Игра «Бери и помни»	36
АКУСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ	38
Погремушки	38
Жужжалка	41
Свистульки и манки	42
Варган (тумран)	43
СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ	44
Игрушки, изображающие людей и животных	44
Игрушки, имитирующие предметы взрослых	48
Игровые коллекции бабок для воссоздания жизни оленеводов, охотников и рыболовов	50
СОСТЯЗАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ	52
Простые состязательные игры с применением костей и рогов оленя/лося	52
Игра «Перекачивание лосиной чашечки»	52
Игра «Метание оленьих косточек»	52
Игра «Метание тынзяна на рога»	53
Игра «Состязание в силе при помощи бедра оленя»	54
Состязательные игры в бабки	55
Игра «Шапка с бабками»	55
Игра на выбивание бабок	56
Состязательные игры с утиными носиками	62
АНАЛОГИ ОБСКО-УГОРСКИХ ИГР С БАБКАМИ У ДРУГИХ НАРОДОВ	64
Усть-цилёмская игра «Барашки»	65
Мордовская игра «В козлы»	68
Башкирская игра в альчики	69
Саамская игра «Баски»	70
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	71
Список использованной и рекомендуемой литературы	72
Приложение	74

ВВЕДЕНИЕ

Настоящее пособие продолжает серию публикаций, посвященных традиционным играм хантов и манси (их общее научное наименование – обские угры), которые представлены автором в контексте межэтнических культурных контактов. Первое пособие из этой серии – «Напольные игры обских угров с камешками и палочками» издано в 2018 г. [16]. Апробация материалов, публикуемых в пособиях, происходит на семинарах-практикумах культурно-просветительского проекта «Этноигротека», ставших одной из площадок регионального (2018) и всероссийского (2019) форумов национального единства в г. Ханты-Мансийске.

Разнообразие игр с косточками и предметами из других роговидных материалов в культуре коренных народов Югры непосредственно связано с их традиционной хозяйственной деятельностью: оленеводством, рыболовством и охотой. Цель данной книги – познакомить с комплексом традиционных игр обских угров с косточками и предметами из других роговидных материалов, с основными видами этих игр и игрушек для последующего практического применения.

Работа подготовлена на основе полевых материалов автора, а также опубликованных ранее данных.

В марте 2019 г. записана информация по играм с косточками у казымских хантов от М. К. Волдиной. Это знакомые ей с детства сведения о хантыйских названиях косточек в голове щуки; об играх, где использовались суставные косточки оленя (бабки), а также косточки боровой и водоплавающей дичи; о фоноинструментах, игра на которых была любимым развлечением в детском возрасте; о традиционных играх во время трапезы и многом другом. Для иллюстрации этих игр были получены олени и птичьи косточки из д. Юильск Белоярского района от П. К. Гариповой. Информацию об играх с косточками и процессе изготовления из них игрушек приуральских ханты любезно предоставила филолог А. А. Шиянова. От М. К. Волдиной, А. А. Шияновой и Н. С. Попова получена ценная информация об очищении косточек для подготовки их к игре, что является очень важным элементом традиционной игровой культуры, направленным на соблюдение норм гигиены и соответственно – на безопасность играющих с косточками.

Сведения об игре «Голова щуки» содержатся также в работах А. Н. Рейнсона-Правдина [22: 123], А. М. Тахтуевой [30: 18; 31: 62], В. И. Прокопенко [20: 123] и др. На-

звания косточек в голове щуки, а также данные об особенностях игры с ними, были дополнены благодаря информации, полученной от представительницы казымских хантов У. Н. Шульгиной, сургутских хантов (с реки Пим) – А. С. Песиковой. Содействие в сборе материала оказала заведующая научной библиотекой ОУИПИиР Е. П. Степанова, обеспечившая набором щучьих косточек, представленных в данном пособии. Информация по играм и игрушкам сосьвинских манси предоставлена Л. Н. Панченко, Т. Д. Слинкиной, Н. К. Тасмановой. Материалы по игре «Бери и помни» и близких к ней развлечениям как у обских угров, так и у других народов были дополнены сведениями А. А. Шияновой, И. Ю. Семеновой.

Игры с выбиванием бабок, а также описания других состязательных игр с суставными косточками оленя или лося приводятся на основании материалов, опубликованных в работах А. М. Тахтуевой [30; 31], В. И. Прокопенко [20; 21]. Один из вариантов игры казымских хантов записан со слов Н. А. Тасьманова.

Существенным подспорьем для работы над этой темой стали каталоги музейных и личных коллекций игрушек, где также представлены игрушки из кости и других роговидных материалов. Анализу кукол и оленей из утиных головок посвящены работы Н. Н. Фёдоровой [32].

В период поездки в октябре 2019 г. в поселениях Няксимволь и Яныпауль Берёзовского района (при содействии Г. Н. Войтовой) автором зафиксированы напольные игры с утиными клювиками. Информантами выступили Е. И. Мони́на, Е. Н. Нады́ршина (Курикова), А. Д. Самбиндалов, Д. С. Самбиндалов, Д. А. Самбиндалова (Курикова).

В книге представлены аналоги обско-угорских игр с бабками других народов. С этой целью в ноябре 2018 г. автором совместно с В. К. Ледковым зафиксирован вариант усть-цилёмской игры «Барашки» от З. Г. Филипповой в п. Красном Ненецкого автономного округа Архангельской области. Её род относится к старообрядцам, говорившим на усть-цилёмском говоре Низовой Печоры. Сведения об игре в «барашки» («баранки», «бараньи») содержатся в двухтомном «Словаре русских говоров Низовой Печоры» [26]. В книге также представлены башкирская игра в альчики по публикации Г. Р. Шагаповой [37] и мордовская игра «В козлы» по материалам сборника «Олемба» [17], саамская игра – по материалам сборника А. Г. Базанова, Л. В. Певговой [3].

В пособии приведены фольклорные материалы из научных сборников [8; 14; 18; 19; 25], а также – в литературной обработке и авторские произведения по мотивам обско-угорских сказок [4; 5; 11; 23; 24; 36]. Обско-угорские игры с косточками нашли

отражение не только в фольклорных сюжетах. Образы, видимые в косточках головы шуки, можно встретить и в орнаментальном искусстве хантов и манси [2; 15; 38].

Принцип размещения лексического материала: представлены слова на языке только тех диалектно-этнографических групп, игры которых размещены в пособии. Это представители северных диалектно-этнографических групп хантов с реки Казым и Приуралья; восточных групп – с рек Пим и Вах; а также сосьвинские манси. Названия косточек из головы шуки иртышских хантов сохранились благодаря Т. С. Чучелиной, сказка которой приведена в пособии. Территория расселения данных групп указана на карте.

Автор признателен всем своим информантам и коллегам, оказавшим поддержку и помощь в подготовке и реализации проекта «Этноигротека». Особая благодарность члену Союза художников РФ Н. А. Жеманской – её рисунки и фото сопровождают описания игр, за их обработку и предпечатную подготовку издания – И. Ю. Семёновой.

Автор благодарит за помощь редактора издания В. И. Сподину, рецензентов С. А. Попову и Г. Р. Шагапову.

Условные обозначения:



Мудрые мысли



Задание



Вопрос



Интересный факт



В гостях у сказки



Орнамент



Запомни слово

Сокращения:

Манси (Сосьва)	— название на сосьвинском диалекте мансийского языка
Ханты (Казым)	— название на казымском диалекте хантыйского языка
Ханты (Приуралье)	— название на приуральском диалекте хантыйского языка
Ханты (Устье Иртыша)	— название на иртышском диалекте хантыйского языка
Ханты (Сургут)	— название на сургутском диалекте хантыйского языка
Ханты (Вах)	— название на ваховском диалекте хантыйского языка

Лингвистическая карта ХМАО–Югры



ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ОБСКО-УГОРСКИХ ИГР С КОСТОЧКАМИ И ДРУГИМИ РОГОВИДНЫМИ МАТЕРИАЛАМИ



Ханты (Казым): *лўв шук* – ‘косточки’

Ханты (Сургут): *лөв* – ‘кость’

Ханты (Вах): *лөу* – ‘кость’

Манси (Сосьва): *лув* – ‘кость’

По разработанной автором типологии [6] часть обско-угорских игр с косточками можно отнести к спокойным интеллектуальным играм, но встречаются также состязательные игры с применением костей животных, где необходимо проявить физическую силу и сноровку.

Все эти игры можно разделить на следующие виды:

1. *Игры во время трапезы («Щучья голова», «Бери и помни», «Голова зайца»).*
2. *Акустические игры, или игры, направленные на извлечение звуков (игры с погремушками, свистульками и др.).*
3. *Сюжетно-ролевые игры (воспроизведение жизни оленеводов, охотников и рыболовов с помощью коллекции бабок; игры с куклами и с миниатюрными копиями хозяйственных и бытовых инструментов и т. п.).*
4. *Состязательные игры с правилами (выбивание бабок; забрасывание аркана на рога; переламывание кости, игры с клювиками и т. д.).*

Такое деление в отношении определённых видов игр с косточками является относительным. Например, разбор щучьей головы во время приёма пищи – ухи из щуки, когда ребёнок слышит сказку о том, как «Щука себе голову сделала», рассматривая и называя каждую косточку, – это один вариант игры, относящийся к «Играм во время трапезы». Но высушенные косточки из щучьей головы могут включаться в контекст и сюжетно-ролевых игр. А суставные косточки с ног оленя – бабки – применимы как в сюжетно-ролевых играх, так и в напольных играх с правилами.

Подготовка косточек к игре

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

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

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

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

По словам Народного мастера России Н. А. Тасьманова в современных условиях для глубокой очистки игровых косточек можно также использовать раствор перекиси водорода, в который их можно поместить на несколько часов.



ИГРЫ ВО ВРЕМЯ ТРАПЕЗЫ

Игровой момент для рассказывания сказок

«Заячья голова»



Ханты (Казым): *шовар ух* – ‘голова зайца’

Ханты (Сургут): *чевар өк* – ‘голова зайца’

Манси (Сосьва): *сõвыр пуңк* – ‘голова зайца’

Во время семейной трапезы обычно всегда идёт общение. И одним из приятных событий для семьи является визит гостя, который может поделиться не только новостями, но при этом обладает талантом рассказчика и певца. Если же в качестве гостя за столом оказывается сказитель, то для всех присутствующих появляется шанс послушать интересные сказки. Поводом же для рассказывания сказок служит специальный обычай.

Тот, кому во время трапезы попалась голова зайца, должен рассказать пять сказок, иногда можно договориться даже о семи сказках.

Были и другие похожие традиции. Например, *ешь щуку или дичь – расскажи легенду о войне щук и дичи* и т. д.



«Уши зайца»



Почему рассказывание сказок связывают с головой зайца?



В обско-угорских сказках образ Зайчихи ассоциируется с маленькой сказочницей *Мо(нь)сьнэ*, которой противостоит лесная людоедка *Порнэ* (*Пурнэ*), нередко предстающая Лисицей.



Игра-сказка «Голова щуки»



Ханты (Казым): *сорт ух* – ‘голова щуки’

Ханты (Сургут): *сорт өк* – ‘голова щуки’

Манси (Сосьва): *сорт пуңк* – ‘голова щуки’

Голову щуки называют «целой энциклопедией», «копилкой знаний», понимая под этим разнообразие предметов и существ, образы которых напоминают содержащиеся в ней косточки и закрепившиеся в их названиях. Совпадение названий косточек головы щуки у северных и восточных хантов, а также северных манси свидетельствует, что данная игра-сказка является общим для всех этих групп древним угорским наследием.

Однако у соседнего самодийского народа – ненцев, где щуку особо почитали как тотемное животное, – эта игра не получила своего распространения. Не играли в щучьи косточки и в обско-угорских родах, имеющих ненецкое происхождение, где разделка добытой щуки – дело мужчины.

В других же традиционных хантыйских и мансийских семьях взрослые нередко рассказывали детям легенду о том, как хищница-щука нарастила себе голову, проглотив разных существ и предметы, которые дали название отдельным косточкам. Ребёнку предлагается отыскать их в щучьей голове.

Кроме стимулирования любознательности и расширения кругозора, игра приучала детей к внимательности и осторожности при обращении с острыми косточками.





Сказка иртышских хантов «**Как Щука себе голову сделала**», из наследия сказительницы Т. С. Чучелиной:

Раньше щука безголовая была. Уродливей её не находилось в речках нашего края. Долго просила щука Ингк-хона – Водяного царя подарить ей голову. Ингк-хон отказывал:

– Ты злая. Много рыбы изведёшь. Не дам тебе зубов, не дам головы.

Вот однажды ушёл Ингк-хон к людям в гости. Щука стала под мостками, с которых женищины воду черпали, караулит.

Бежала по берегу девочка – сирота Сотхотлопэ. За день Сотхотлопэ сто домов обошла, устала, пить захотела. Легла девочка на мостки, пьёт, напиться не может. А щука раздувалась, раздувалась, сделалась громадная – проглотила Сотхотлопэ. Смастерила из девочки для головы хрящ – мягкую косточку, на крест похожую.

Плыл рыбак в обласке, грёб согнувшись. И его, и лодочку проглотила ненасытная щука. Получились из лодочки крепкие челюсти. И рыбак в дело пошёл. Прибыло с ним крепости в щучьей башке.

Под вечер переплывал реку лось.

Отломил щука ударом хвоста лосиную ногу с копытом. И такая кость, похожая на лосиную ногу, щучьей голове пригодилась.

Старушка горбатая шла с сыном вдоль берега, вязанку хвороста несла, забрела в реку ноги сполоснуть. Утащила злая рыбина старую женищину вместе с хворостом. Сын старушки на выручку кинулся, и он в пасть щуки попал. Из этой добычи выкроила рыба сразу несколько костей.



Плыла по реке деревянная лопата, лобовую кость себе из неё сделала.

Черпала неподалеку девушка воду, упустила берестяной ковш.

– Пригодится! – радуется щука.

Много еще людей и добра заглотила эта хитрая рыба, соорудила себе громадную голову и острые, как часток, зубы.

Под утро возвратился Ингк-хон из гостей в Обь, ужаснулся щучьему виду. А щука как раз в проточке стояла-отдыхала. Ингк-хон заметил, что щука дремлет, и отвёл всю воду из проточки в Обь.

На восходе Хатл-Ими – женщина-Солнце двинулась по небу, заметила страшную щуку на мели, остановилась, пригляделась. Ингк-хон из Оби подсказывает:

– Суши, Хатл-ими, шальную голову этой непослушной рыбы. Пусть маленькой сделается её голова!

Хатл-Ими направила на щучью голову свой свет и зной, хорошо просушила. Аккуратной рыба голова стала, чуть больше, чем у крупной нельмы.

– Теперь довольно, – сказал Ингк-хон. – Однако нет ли в щучьей утробе живых людей? Пощупай её, Хатл-Ими, лучами-стрелами.

Послала женщина-Солнце лучи, стали они покалывать щучье брюхо, и выскочили из рыбины: девочка Сотхотлопэ и рыбак на лодочке, старушка с вязанкой хвороста и её сын с лосиной ногой в руке. Много всякого добра вывалилось из щуки, и стала она как все рыбы обыкновенные. Но уж голову-то, но уж зубастую не смог Ингк-хон у хитрой рыбины отнять. Так до сих пор щуки хищные, зубастые и ходят, пальца им в рот не кладут.

Про эту рыбу ханты поговорку сложили: «У щуки и мёртвой зубы живые».



Итак, в голове щуки есть более **50** косточек и хрящиков, которым даны свои названия, но в разных диалектно-этнографических группах они варьируются. На многих территориях для отдельных косточек названия не сохранились, а возможно эти косточки просто не учитывались в игре. Для систематизации названий автором выбран тематический принцип, наиболее отвечающий характеру игры. В соответствии с ним выделены следующие группы:

1. *Сказочные персонажи и их атрибуты.*
2. *Представители животного мира и их части.*
3. *Оружие.*
4. *Хозяйственно-бытовые предметы без привязки к сказочным персонажам.*

Учитывая, что в разных группах хантов и манси, и даже внутри одной этнической группы, есть небольшие расхождения в наименованиях косточек, одна и та же косточка может быть отнесена к разным тематическим группам.



«Почему-то говорят, щука в хантыйских сказках принимает образ мужчины, видно, за свою силу».





**НАЗВАНИЯ КОСТОЧЕК
(ХРЯЩИКОВ)
В ГОЛОВЕ ЩУКИ**

Сказочные персонажи и их атрибуты



**Лодка
Сказочника**



**Весло (стрела)
Сказочника**



**Старушка
с хвостом**



**Девочка-
сиротка**



Водяной царь



Юбка Парнэ



**Коготь Бабы Яги
(Парнэ) или
Ноготь невесты**



Зуб невесты

Представители животного мира и их части



Лосиная нога



**Лопатка
лося**



Ворон



**Ворон (ворона)
с добычей**



Чайка



Кукушка



**Голова лебедя
(гуся)**

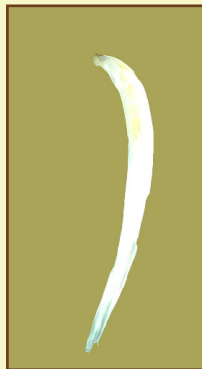


Глухарь

Оружие



**Хантыйская
сабля**



Татарская сабля



Русский меч



**Большой
русский меч**

Хозяйственно-бытовые предметы без привязки к персонажам



Нож в ножнах



**Весло для гребли
вперёд**



**Весло для обласа
или
Рулевое весло**



**Половина весла
дощанника или
Гребное весло**



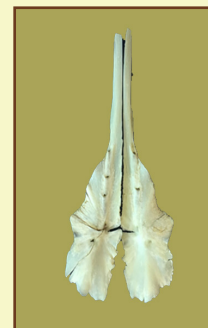
**Боковая сторона
лодки или
Облас для
большой реки
Оби**



**Полозья
нарты**



**Дно ненецкой
нарты**



**Хлебная лопата
(расколота)**



Снеговывивалка

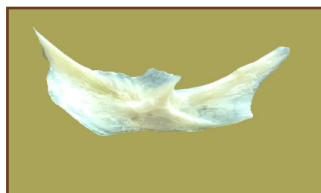


**Берестяная
чумашка**



**Обувь из
ровдуги**

1. Сказочные персонажи и их атрибуты



Лодка
Сказочника



Ханты (Казым): *хонау ики* – ‘мужчина с лодкой’

Ханты (Сургут): *Моньть ьә ай рыт* –
‘лодка Сказочника’

Манси (Сосьва): *хӯл алысьлан дйка хӕп* –
‘лодка рыбака’



Маленький сказочник в фольклоре хантов и манси – это удачливый охотник и рыбак. Его сила и мудрость в трудолюбии и знании природы, повадок рыб, зверей и птиц.

Из хантыйской сказки М. Вагатовой:

«Как только день настаёт, Ай Мо(нь)сьхо земли
и воды обходит, боры и болота проходит...»



Мансийская загадка:

Ам а́мшум – б́в!

*Сахтӕл вӕнтыр сӕт ӕ талих
хӕлты,*

– *Я, ма́ныр?*

– *Ты хӕп.*

Моя загадка – эй!

Изящная выдра семь речных
верховьев пройдёт-обойдёт.

– Что это?

– Это лодка.



Весло (стрела)
Сказочника



Ханты (Казым):

Мо(нь)сь хо дӕп – ‘Сказочного человека весло’

Мо(нь)сь нӕ дӕп – ‘Сказочной женщины весло’

Мо(нь)сь хо нӕл – ‘Сказочного человека стрела’



У казымских хантов косточку шуки с названием *Мо(нь)сь хо дӕп* – ‘Сказочного человека весло’ подкидывали вверх к потолку для удачи, произнося слова: «*Мо(нь)сь хӕйе, дӕпен катла*» («Сказочный человек, держи своё весло»).



**Старушка
с хворостом**



Ханты (Казым): *ныпайу ими* – ‘женщина с ношей’
 Ханты (Сургут): *нйнинэ* – ‘добрая женщина с кузовом’
 Манси (Сосьва): *нййив хўнтыу Эква* – ‘хворост
 несущая женщина’
нййивсакв хўнтыу айирисякве
 – ‘девочка со связкой хвороста’



В сказках хантов и манси живут добрые и трудолюбивые герои. Среди них встречается образ мудрой бабушки (тётушки), заботливо воспитывающей необычного мальчика, которого ждут невероятные приключения. В имени этого мальчика упоминается о его любимой наставнице: по-мансийски его зовут *Эква-Пыгрись*, по-хантыйски – *Ими-Хилы*, что в переводе означает «Бабушкин Внучок» («Тётушкин племянник»). А какие ещё положительные женские персонажи хантыйских и мансийских сказок вам известны?



Девочка-сиротка



Ханты (Устье Иртыша):

Сотхотлонэ – ‘Сто домов обходящая’



Об одинокой сказочнице иртышских хантов *Мойтнынг* мы узнаём от сказительницы Т.С. Чучелиной: «За высокими горами, за топкими болотами, в дремучем лесу стоял старый чум. Жила в чуме девушка-красавица. Не было у неё ни отца, ни матери, ни братьев, ни сестёр. Звали девушку *Мойтнынг*».

Одним из наиболее древних мифологических мотивов является сюжет об одинокой *Маленькой сказочнице*, которой от родителей досталась реликвия – шубка с бубенчиками. В какой-то момент эта шубка исчезает, и девочка вынуждена отправиться в путь...





Водяной царь



Ханты (Казым):

Ханты (Устье Иртыша):

Манси (Сосьва):

Йиукварт – ‘Водной дух’

Йиук-хон – ‘Водяной царь’

Вит-хѳн – ‘Водяной царь’



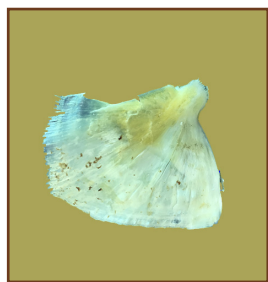
«Рябь воды»

«Большие волны»



Согласно мифологии северных хантов и манси стихия Воды управляется двумя духами: отцом и дочерью. В легенде казымских хантов говорится:

«Водный дух *Йиукварт ики* управлял водной стихией... У него рождались только дочери, а сыновей не было. А ему нужен был наследник, который мог бы его заменить. Но старшая дочь сказала, что она может заменить его.... Отец решил проверить её силы и дал три испытания: обратить воды вспять; убрать все воды с Земли; и померяться с ним своей силой. Со всеми испытаниями дочь справилась. Тогда *Йиукварт ики* предложил ей на равных управлять с ним водной стихией».



Юбка Парнэ



Ханты (Сургут): *Пайрнэ пучи* – ‘юбка Парнэ’



Одежда – отличительный признак сказочных героев. Лесная женщина *Парнэ (Порнэ)* одета неряшливо, а сказочница *Мо(нь)сьнэ* одета в расшитые красивым узором наряды. *Порнэ* стремится хитростью завладеть одеждой *Мо(нь)сьнэ*, предлагая ей искупаться:

«Чуть-чуть покупались они, *Порнэ* быстренько выскочила на берег, схватила одежду *Мо(нь)сьнэ* и надела её на себя». Не смогла *Мо(нь)сьнэ* вразумить *Порнэ* и попросила отдать ей хотя бы мешочек для рукоделия, который для той не представляет никакой ценности. «Бросила *Порнэ* ей маленький мешочек. Надела на себя *Мо(нь)сьнэ* красивую одежду из мешка, красивый платок накинула».



Ханты (Казым): *Карими кў(н)шкар* – ‘коготь Бабы Яги’
вөнт ими кў(н)шкар – ‘лесной ведьмы коготь’

Пурнэ кў(н)шкар – ‘коготь Пурнэ’
мєньнэ кўниш – ‘ноготь невесты’

Коготь Бабы Яги
(Парнэ) или
Ноготь невесты

Ханты (Сургут): *Пайрнэ кўнч* – ‘коготь Парнэ’

Манси (Сосьва): *Порнэ костер* – ‘коготь Порнэ’



Баба Яга в сказках обских угров носит разные имена. У неё обычно коростяной нос, страшные зубы и, конечно же, на руках большие когти. Она пытается заманить и унести к себе мальчика, который живёт с любимой бабушкой. Но глупая Баба Яга всегда остаётся ни с чем.

Соперницей обско-угорской сказочницы *Мо(нь)сьнэ* является коварная *Порнэ* (*Парнэ*, *Пурнэ*). Поведение этой дикой лесной женщины напоминает повадки животных.



Под какими именами известна Баба Яга в сказках народов ханты и манси?

Какие имена носит мальчик – герой обско-угорских сказок? Какими качествами, которые позволяют побеждать злых и опасных существ, он обладает?



Ханты (Казым): *мєньнэ пєңк* – ‘зуб невесты’

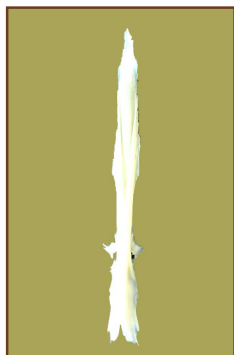


В легенде о щуке казымских хантов есть фрагмент о двух незадачливых невестах-неумехах:

«Одна невеста имела длинные ногти. Щуку домой принесла, схватилась за щуку, и ноготь отвалился, а щука

проглотила его. Другая невеста схватилась зубами за хребет щуки, и зуб там остался. Теперь на голове щуки есть место, которое называют зубом невесты».

2. Представители животного мира и их части



Лосиная нога



Ханты (Казым): *курәйвой кұр (ёш)* – ‘лосиная нога (рука)’

Ханты (Сургут): *кұрән войәх кұр* – ‘лосиная нога’

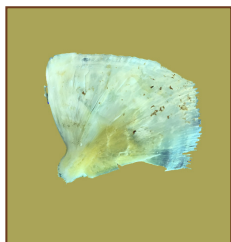
Манси (Сосьва): *янгуй лāгыл* – ‘нога лося’



Согласно обско-угорскому мифу был когда-то лось «семиногим, шестиногим». И был он недоступен для простого охотника. Но *Сказочный Человек* настиг этого шестиногого лося и лишил его двух ног, сказав при этом:

«Будь четырёхногим, четырёхруким. С семьёю ногами, с шестью ногами даже меня измучил, а будущему человеку как же быть?»

С тех пор лоси стали доступны для охотников. Но в память о семиногом лосе остался его след на небе (семь звёзд): у хантов и манси созвездие Большая Медведица носит название «Лось», а Млечный Путь – это «Лыжня *Сказочного Человека*», охотившегося на этого лося.



Лопатка
лося



Ханты (Казым):
вой поух (ёш) –
‘лопатка лося’





Ворон

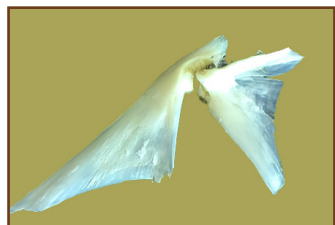


Ханты (Казым):
хэлах – ‘ворон’
Ханты (Сургут):
халэуэ – ‘ворон’
Манси (Сосьва):
хулах – ‘ворон’



У народов ханты и манси известен миф о том, что во времена образования Земли Старик со Старухой отправляли своего помощника – белого Ворона облетать появившуюся растущую Землю и сообщать о её размерах: «Землю кругом облети, хочу знать, намного ли она выросла». Первый раз он летал за время варки котла рыбы, в другой раз вернулся через три дня, а в третий раз – только через три года, но вернулся он уже чёрным, потому что поел мертвечину. За это и прогнал его Старик.

Нередко в сказках к ворону обращаются за помощью добыть живой и мёртвой воды, чтобы оживить погибшего героя. Но чтобы привлечь внимание и благосклонность ворона, необходимо накормить его хорошей пищей.



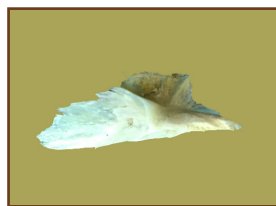
**Ворон (ворона)
с добычей**



Ханты (Казым):
вой поухлау вурна –
‘ворона с добытой лопаткой лося’
вой поухлау хэлах – ‘ворон с
добытой лопаткой лося’
Манси (Сосьва):
ўринэква хёнтум тэнут ёт – ‘ворона с добычей’



Вороний день является официальным праздником Югры. В прошлом ханты и манси по традиции отмечали его в конце марта – начале апреля, когда с юга после зимних холодов прилетала первая ворона. Позднее этот день закрепился за 7 апреля и знаменует собой приход Весны.



Чайка



Ханты (Казым): *хәлэв* – ‘халей’
сури – ‘чайка’

Ханты (Сургут): *халэв* – ‘халей’
сури – ‘чайка’

Манси (Сосьва): *халэв* – ‘халей’
сира – ‘чайка’



«Крылья чайки»



Халей у некоторых групп хантов и манси называют птицей смерти. В обско-угорских сказках он спорит с вороной, которая радуется рождению детей. У других групп халей олицетворяет жадность.



Поговорка казымских хантов

Нелы, калы лор халев. ‘Жадный, ненасытный озёрный халей’.



Кукушка



Ханты (Казым): *кәккәк, дөйты*
вой – ‘кукушка’

Ханты (Сургут): *кәви* – ‘кукушка’

Манси (Сосьва): *куккук* – ‘кукушка’



Поговорка казымских хантов:

Кәккәк ими: няврэм пела вурал антэм. ‘Женщина-кукушка: никакого внимания не оказывает детям’
(О безразличной к детям матери).



В кукушку превратилась мать непослушных детей. Они играли на улице, а больная мама просила у них воды. Дети отвечали: «Сейчас», а сами продолжали играть.

Рассердилась она, опахало-веник обратила в крылья, напёрсток – в клюв; доска для выделывания шкурок хвостом стала; игольницу на грудь повесила.

«Взмахнула крыльями – в кукушку обернулась. И полетела...».



Голова
лебедя (гуся)



Ханты (Казым):

хутан ух – ‘голова лебедя’

тор санд юх – ‘арфа-шея журавля’

Манси (Сосьва):

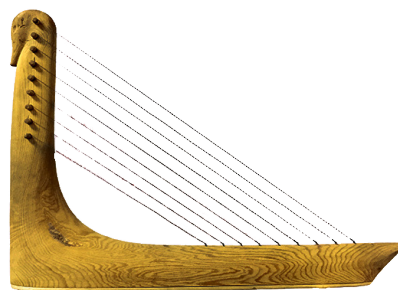
хотан пунок – ‘голова лебедя’

тйрыг сыплув ййв – ‘арфа-шея журавля’



В хантыйской сказке из наследия Р. П. Ругина объясняется «Почему лебеди белые».

Когда-то Вой Турам – Дух Лесных Зверей и Птиц раздавал своим подопечным цвета... Лебедь с лебедихой, имевшие тогда невзрачный бурый цвет, выбрали белый цвет: «Потому что мы любим друг друга. И хотим, чтобы наша любовь была чистая-чистая!»



У северных групп хантов и манси в образе лебедя представляется богиня Калтась, которая покровительствует рождению детей.



Глухарь



Ханты (Казым): *лўк* – ‘глухарь’

хйниан лўк – ‘глухарка’

Манси (Сосьва): *мансын, сёпыр* – ‘глухарь’



«Глухарка»



В старину Щука с Глухарём враждовали, из лука перестреливались. Глухарь в Щуку вдоль спины свою стрелу пустил. У Щуки на спине, в хвостовой части хребта есть кости, похожие на стрелы. Это Глухарь стрелял в неё. А Щука рассердилась и в Глухаря выстрелила своей стрелой, попала в ногу. И поэтому у Глухаря на ноге есть косточки, похожие на стрелы. Это Щука в него стреляла.

3. Оружие



Хантыйская сабля



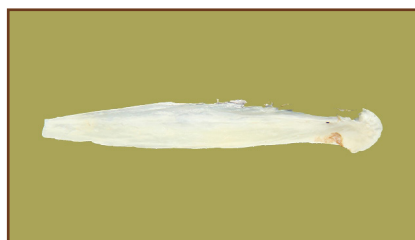
Ханты (Сургут): *кәйтәҗ кӧчхи* –
‘хантыйская сабля’



Татарская сабля



Ханты (Сургут): *җәйтәнь кӧчхи* – ‘татарская
сабля’



Русский меч



Ханты (Сургут): *руть дӧри* – ‘русский меч’



Большой русский меч



Ханты (Сургут): *руть әнәд дӧри* – ‘большой
русский меч’



4. Хозяйственно-бытовые предметы без привязки к персонажам



Нож в ножнах



Манси (Сосьва): *сыпалин касай* – ‘нож в ножнах’

Ханты (Казым): *сотпап кеши* – ‘нож в ножнах’

Ханты (Сургут): *сотпәп көчү* – ‘нож в ножнах’



Мансийская загадка:

Ам а́мицум – о́в!

Акв хум колэ́ныл кон квáлы,
матыр-а́ти тав вáри;

Тувл колэ́н юв щалты,
ё́л хуи.

– Ханьщэ́лын, ты ма́ныр?

– Ты касай ё́рыгхаты, тувл
сыпалэ́н юв щалты.

Моя загадка – эй!

Некий мужчина из дому во двор выходит,
Кое-что он поделает по хозяйству;
Затем снова в дом заходит и на боковую
ложится.

– Отгадайте, что это?

– Нож «построгает», затем в ножны
«вкладывается».



Весло для гребли
вперёд



Манси (Сосьва): *ту́п* – ‘весло’

Ханты (Казым): *шанишлэп (шанлэп)* – ‘весло для
гребли вперёд (этим веслом
гребут сидя спиной к носу и
лицом к корме)’



Весло для обласа
или Рулевое весло



Ханты (Сургут): *айрыт дуп* – ‘весло для обласа’

Ханты (Казым): *сэваслэп* – ‘рулевое весло’





Половина весла
дощанника или
Гребное весло

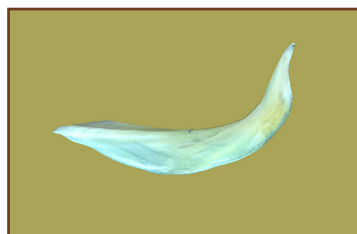


Ханты (Сургут):

сэран рыт дуп – ‘половинка весла
для дощанника’

Ханты (Казым):

шанилдэп – ‘гребное весло’



Боковая сторона
лодки или
Облас для большой
реки Оби



Ханты (Сургут):

ас айрыт – ‘облас для большой
реки = Оби’

Ханты (Казым):

хоппой – ‘боковая сторона лодки’



Продолжение сказки про кукушку:

Дети гонялись за ней по лесу с кружкой и просили выпить воды, но кукушка улетала от них всё дальше и дальше.

Вдруг она увидела своего мужа, возвращающегося с рыбалки. Села к нему в облас, а муж так сильно ударил кукушку веслом, что облас у него раскололся пополам и весло сломалось.

С тех пор кукушка всё время говорит:

«*Рыт чоп, луп чоп*» – «Половина обласа, половина весла».



Полозья нарты



Ханты (Казым):

өхәд кӯр – ‘полозья нарты’



Есть легенда о первых нартах.

Один мужик, изготавливая полозья, ничего не обтесал, с сучками так и оставил. Другой всё снял и сделал полозья гладкими, как поехал – только пыль столбом. А у первого олени тянут, тянут, а сучки мешают. Олени оглянулись на хозяина и говорят: «Ты нас послушай. Посмотри на своего товарища, у него всё гладко сделано, а мы весь лес вместе с талой землёй тащим за собой».

С того времени люди стали гладко обстругивать полозья для нарт.



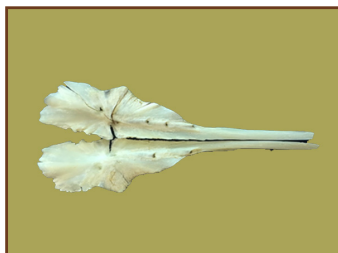
Дно нарты



Ханты (Казым):

юрн өхәд пайты – ‘дно ненецкой нарты’





Хлебная лопата
(расколотая)



Манси (Сосьва): *нянь м̄нт* – ‘хлебная лопата’

Ханты (Казым): *нянь с̄р* – ‘хлебная лопата’



Снеговывивалка



Ханты (Казым):

нарєп – ‘снеговывивалка’

Ханты (Сургут):

лоньть чоцэп – ‘снеговывивалка’

Манси (Сосьва):

н̄рап – ‘снеговывивалка’



Мансийская загадка:

Ам а̄мщум – ѓв!

*Акв ѓйка кв̄лапи, та р̄аты,
тувл ёл-хуйыгни.*

– Ты м̄ныр?

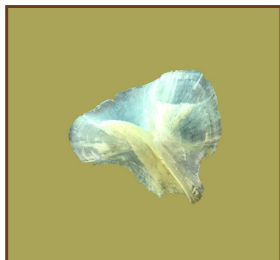
– Ты н̄рап.

Моя загадка – эй!

Господин один соскочит, поколотит,
поколотит – и на боковую ложится.

Что это?

Это выбивалка для меховой одежды.

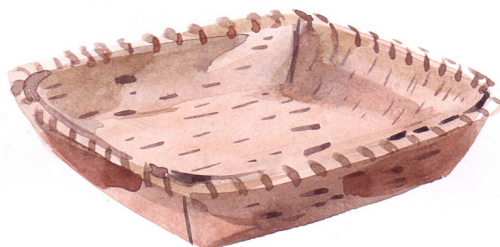


Берестяная
чумашка



Ханты (Казым):

тунты шўмпал – ‘берестяная чумашка’



Чумашка – это уменьшительная форма от слова «чуман», означающего «берестяной кузов» или «деревянное корыто».



Обувь из
ровдуги



Ханты (Сургут):

лөккән нир – ‘обувь из ровдуги’



Ровдуга – это замша из оленьей кожи.



Манси (Сосьва):

сорт сўп пуук – ‘щучьи зубы’

Ханты (Казым):

сорт пёук – ‘щучьи зубы’

пёук лув – ‘челюсть’



«Пасть щуки»



«Щучьи зубы»



Орнамент «Челюсть щуки» имеет защитный характер. У многих уральских народов челюсть щуки является оберегом.

У казымских хантов был обычай: проходя мимо спины человека условно делали пальцами знак # и произносили «Сорт пёук» ‘Щучий зуб’, тем самым символически защищая человека.



В сказке А.М. Коньковой героиня побеждает страшного болотного духа с помощью щучьей челюсти:

«...бросила в *Комполэна* щучью челюсть. Вцепилась щучья челюсть в шею *Комполэна*. Закричал *Комполэн* страшным голосом и начал бороться с челюстью, раскинул руки-ноги, стал цепляться за землю. Задрожала земля, обрушила в пропасть *Комполэна*...».



Пословица иртышских хантов: *У щуки и мёртвой зубы живые.*



В старину с помощью щучьей челюсти просили хороший день. Для этого её челюсти отдавали огню, приговаривая:

«*Торум Отец, завтра отправь нам ясный день, как «щучьи зубы»!*»

И Небесный Отец отправлял хорошие дни. Зимой бывают хорошие ясные дни с небольшим морозцем.



Известен старинный способ лечения сосудистых заболеваний. Для этого щучью челюсть «необходимо было прокипятить и засушить». После легкого постукивания по больному месту выступала «дурная кровь», которое затем натирали сажей. На этом месте появлялся рисунок в виде полос из синих точек, как татуировка.

У приуральских хантов сваренную щучью челюсть сушили на печке, она становилась очень хрупкой. Из неё делали порошок. Этот порошок использовали для засыпания в ранки. Например, при порезе пальца. Порошок залеплял ранку, образовывалась корочка, под которой заживала ранка и корочка отпадала.

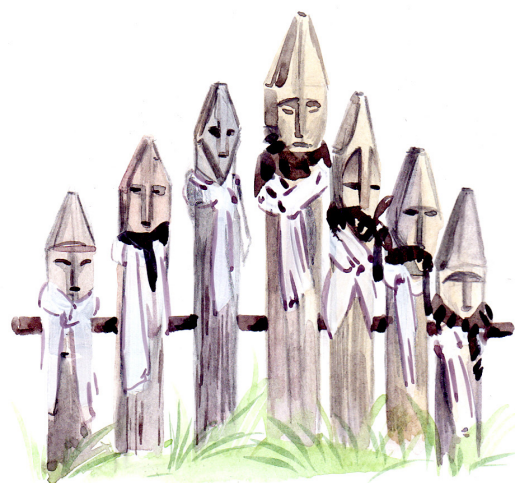


Манси (Сосьва): *няхсям* – ‘жабры



В мансийской легенде о щуке, нарастившей себе голову, говорится, что в конце своей истории она подплыла к святому месту, где стояли *пупыгыт* ‘изображения духов-покровителей’ и один из них она проглотила.

Таким образом, у щуки появились жабры. Если присмотреться, жабры имеют вид *пупыгыт* – изображения духов-покровителей.



Игра «Бери и помни»



Ханты (Казым): *вуе па номе* – ‘бери и помни’

Манси (Сосьва): *вуёлн ос номёлн* – ‘бери и помни’

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

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

Игра начинается с момента, когда каждый игрок берётся пальцем за один из кончиков косточки и тянет в свою сторону, – и она переламывается. У кого в руках оказывается бóльшая часть ключичной косточки с серединой, тот условно считается победителем, получая преимущество над другим игроком, который должен отыгаться в течение назначенного срока.

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

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

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



Важенка – самка оленя.

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



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

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



Ханты (Казым):

щуйар – ‘ключица перелётных птиц’

Ханты (Приуралье):

пойтек (соха) – ‘куропатка’,

или **нави вой** (букв. белое животное)



У приуральских ханты бытует **игра-гадание**, с помощью которой определяют, кто из двух людей будет «более везучим» в ближайший период времени.

Берут ключичную косточку куропатки, в центре которой есть выраженный костный отросток – как небольшой «парус». Два человека должны взяться за эту косточку и переломить её. У кого оказывается кусочек кости с «парусом» – тот считается удачливым.



Похожая традиция бытовала на Вятке в д. Лубни Кировской области, где смешанно проживают русские и мордва. Здесь соперники ломали куриную ключичную косточку, приговаривая «Счастье будет тому, у кого большая часть», т. е. кому доставалась часть косточки с отростком.

Марийский обрядовый праздник «Ятаз» также заканчивается переламыванием ключичной косточки гуся хозяином дома и одним из наиболее уважаемых его гостей.

АКУСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Под акустическими играми понимаются развлечения с использованием шумящих, гремящих и других игровых фоноинструментов. Собственно специальными детскими игрушками из них являются, пожалуй, лишь погремушки для самых маленьких по возрасту детей и жужжалки. Основная же часть этих предметов, хотя и изготавливалась для ребёнка, имеет отношение к охотничьему промыслу, и перешла в арсенал детских игр не только благодаря непосредственному интересу детей к звукоизвлечению, но и в связи с ранним приобщением детей к хозяйственной деятельности. Так, подрастающее поколение, играя, постепенно обучалось необходимому приёму охотничьего промысла – подражанию звукам птиц и животных.

В акустические забавы детей включена игра на музыкальном инструменте – *тумране*, которой они овладевали достаточно рано. Для многих детей обско-угорских народов игра на *тумране* была одним из любимых развлечений, и некоторые даже умели самостоятельно его изготавливать.

Погремушки



Ханты (Казым): *кўвлы* – ‘погремушка’

Манси (Сосьва): *сāнълтанкве, сульгункве* – ‘бренчать’

мансын тэп хўрыг – ‘зоб глухаря’

Самыми первыми игрушками ребёнка являются погремушки, многие из которых изготавливались из роговидных материалов.

У обских угров распространена погремушка из зоба глухаря, который надувают в сыром виде, поместив предварительно в него камешки, бусинки, палочки или щепки. При этом внутри зоба всегда есть хвоя, которой питается глухарь. Завязывают отверстия узелком на ниточку и подвешивают, чтобы изготовленная погремушка высохла. В засохшем виде она представляет собой плотный шарик, при малейшем покачивании издающий приятные приглушённо бренчащие и шуршащие звуки от перекатывающихся внутри него предметов.



Другой разновидностью традиционной погремушки является полое замкнутое колечко, изготавливавшееся из горловины (трахеи) дичи, концы которой сшивали сухожильными нитями. Предварительно в эту ёмкость помещались дробинки для создания звукового эффекта.



Встречались погремушки из трахеи лебедя, которая представляла два полых и перевитых между собой кольца, внутрь которых были засыпаны мелкие камешки; а также кольца-погремушки из позвонков хвоста белки.



У казымских хантов в небольшую закрытую берестяную ёмкость складывали разные сушёные косточки (оленьи или птичьи), а также оленьи зубы – при тряске этот предмет тоже издаёт красивый звук, привлекающий внимание ребёнка.



Ханты (Казым):

сэн, йиңал – ‘коробка из бересты’



У приуральских хантов погремушку делают из связки вываренных копыт: через отверстие на кончике копыт продевается сухожильная нить. Она издаёт громкий, и в то же время приятный для слуха, переливающийся цокающий звук.



Ханты (Казым): **тõна** – ‘копыта’

Манси (Сосьва): **пāсыг с̑калы** –
‘позвонки оленёнка’



Сосьвинские манси собирали и нанизывали на верёвочку позвонки оленёнка, из которых получалась погремушка для детей.

Встречалась также погремушки из кости оленя или лося, внутри которой размещались мелкие сыпучие предметы, а также из позвонков беличьего хвостика. Такая цепочка из позвонков беличьего хвостика изготавливалась в сыром виде: хвостик, имеющий вытянутое конусообразное строение, очищали. С одного конца в позвонке была дырочка, в которую вставлялся кончик позвонка с другого конца. Получалось замкнутое колечко. Подготовленная игрушка подвешивалась и сушилась. В готовом виде её могли повесить к люльке. Дети постарше использовали её в своих играх. У этой игрушки – приглушённый звук.



Жужжалки



Ханты (Казым): *ларансюп* – ‘жужжалка, крутилка’

Ханты (Приуралье): *пасеки* – ‘кружок из рога оленя’

Манси (Сосьва): *пангуукве* – ‘жужжать’

Жужжалка (аэрофон-пропеллер) обских угров представляет собой костяную или деревянную пластинку округлой формы, напоминающую пуговицу, сквозь которую продергивается двойная нить. Образовавшиеся с двух сторон от пластинки петли надеваются на руки. Звук получается при скручивании и растягивании нити. При натяжении нити игрушка вращается и издаёт жужжание. Но эта игра требует осторожности, жужжалкой можно пораниться.



У сынских хантов изготавливают жужжалку из рога оленя: *она представляет собой маленькую пластинку шириной 3–5 см в форме прямоугольника или круга. На пластинке делают 2 дырочки, в которые продевается сухожильная нить и связывается. Нить дёргают с обеих сторон одновременно, начинает действовать центробежная сила, и игрушка раскручивается и жужжит. Чем меньше игрушка, тем больше она вращается.*



Существует поверье, что играя жужжалкой можно привлечь ветер, чтобы отогнать комаров и мошек.



Хантыйская загадка:

Через просверленное железо прыгает хор (бык оленя).

(Игра с жуужжалкой, в которую продета сухожильная нить)



Свистульки и манки



Манси (Сосьва): *кисгынут, кисгил* – ‘свистулька’

Ханты (Казым): *шѳхтут* – ‘свистулька-манок’

лѳк пун – ‘перо глухаря’

В арсенал детских акустических игр вошли фоноинструменты, которые применялись для подманивания птиц и животных на охоте. Наряду с манками из бересты использовались и приспособления из косточек. Эти предметы очень популярны в детской среде, ребёнок быстро приобщается к искусству подражания звукам животного мира, стремится самостоятельно изготавливать для себя эти инструменты.

Из трубчатых косточек лебедя и косачей (из крыльев и ног этих птиц) изготавливалась трубочка, с обеих сторон которой делали дырочки. С одной стороны в неё вставлялась лёгкая конусообразная втулка, выполнявшая роль регулятора звука. При вдувании в трубочку воздуха по мере передвижения втулки звук меняется, а если втулка убиралась, то был уже совсем другой звук. Этим инструментом вместе с детьми забавлялись и взрослые, например, бабушки.

Изредка играли на вычищенных и высушенных трахеях птиц и оленят. Эти инструменты издавали далеко слышимые звуки, с помощью которых дразнили птиц.



Косач – тетерев-самец с косыми пучками хвостовых перьев.

У вернесосьвинских манси были распространены *свистульки из глухариных полых косточек*. Косточку срезали и от центра, ближе к краю, делали дырочку. Изготавливать свисток нужно сразу после трапезы, пока косточка не высохла. Звук такого свистка был негромким. Играли свистулками обычно дети 10–12 лет.

Аналогично свистулке из ноги глухаря изготавливался *свисток из гусиного или глухариного пера, взятого из хвоста*. Из него вырезали трубочку длиной примерно 12 см, на которой высверливалась дырочка. Звук напоминает свист рябчика, мог служить манком при охоте на эту птицу.

Варган (тумран)



Манси (Сосьва):

тумран – ‘варганый музыкальный инструмент’

Ханты (Казым):

тумран – ‘варганый музыкальный инструмент’



У обско-угорских народов бытует варган из лопатки, кости ноги или рога оленя, который известен под названием *тумран*, а также *томран*, *тамра* и т. п.

Это тонкая (примерно 1,5 мм толщиной) хорошо отшлифованная пластина длиной 13–14 см и шириной в среднем 1,5 см, в которой сделана прорезь, образующая язычок. У основания язычка делается отверстие, сквозь которое продевается нить-петля.

Петля помогает фиксировать запястье, пальцы при этом сжимают край инструмента. На кончике язычка закреплена другая нить, которую дёргают в нужном ритме, – это источник колебаний. При игре тумран прижимается к губам так, чтобы язычок свободно колебался между зубами. Различных тонов добиваются при помощи лёгких вдохов и выдохов.

У девочек юганских хантов всегда имелся личный *томран*, сделанный из ребра оленя.

Для учебных и игровых целей детям могли изготовить деревянный *тумран*, на нём они учились варьировать звук, регулируя его частоту. Тот же, кто овладел этими навыками, получал костяной *тумран*. Играя на нём, дразнили птичек.

Так, хантыйская поэтесса и сказительница Мария Вагатова (М. К. Волдина) ещё до школы научилась играть на *тумране*, примерно в этом же возрасте самостоятельно стала играть на этом инструменте и мансийская исполнительница И. И. Тасманова.



СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Основу сюжетно-ролевых игр составляют игрушки из косточек и других роговидных материалов, благодаря которым дети воспроизводят жизнь взрослых, примеряя на себя разные роли. Среди них:

1. *Игрушки, изображающие людей и животных.*
2. *Игрушки, имитирующие предметы взрослых.*
3. *Игровые коллекции бабок разных размеров, с помощью которых воссоздавалась жизнь оленеводов, охотников и рыболовов.*

Они характерны не только для обских угров, но бытуют и у других народов, с которыми ханты и манси исторически проживают в тесном контакте, прежде всего это ненцы и коми. Игрушки, изготовленные из клювиков птиц, являются очень древним и общим для этих народов наследием.

Игрушки, изображающие людей и животных



Манси (Сосьва): *ёнгил* – ‘игра’

ёнгункве – ‘играть’

ёнгынут – ‘игрушка’

а́кань – ‘кукла’

сáлы маньсик – ‘хвостик оленя’

кувсин а́кань – ‘кукла в гусе’

сахи – ‘шубка’

Ханты (Казым): *юнт* – ‘игра’

юнтты – ‘играть’

юнтут – ‘игрушка’

акань – ‘кукла’

Ханты (Сургут): *накы* – ‘кукла’



Игрушки из клювиков были предназначены для девочек, ими же изготавливались и хранились.

Наряду с тряпичными и меховыми куклами у обских угров распространены комбинированные куклы с головой из утиных клювов.

Основой создания остальной части тела куклы служит прилегающая к клюву шкурка птицы; на неё нашиваются цветные полосы сукна, а сверху надевается меховая одежда.

Куклы данного типа имеют множество различий в зависимости от формы головы, зависящей от величины и цвета клюва, породы птицы, например:

клюв лебедя – кукла-шаман;

клюв большого гуся – кукла-мужчина;

клюв маленького гуся со светлым клювом – кукла-мама;

клюв утки – кукла-невестка, молодая хозяйка;

клюв тёмный с наростами – кукла-бабушка...

Изготовить куклу можно было и из хвостика оленя, к которому пришивали голову и получалась «кукла в гусе».

Из шкурок бурндучков девочки с помощью сухожильных нитей шили для своих кукол шубку *саху*.

Постельками для кукол служили шкурки с утиных голов, которые после разделки высушивали на столбах или стенах домов.



Лучевая косточка крыла лебедя – двойная. Её не разделяли. Она использовалась для крепления сухожильных нитей, которые заплетались косичкой из нескольких нитей. При необходимости можно было взять одну ниточку, остальные при этом оставались на месте.



«Игра – в значительной степени основа всей человеческой культуры».

А. Луначарский

Из утиных клювов мастерят также олени. Клюв служит оленьим туловом, а продёрнутая через его носовые отверстия ключичная косточка дичи имитирует рога.



Игрушки из клювов птиц изготавливались весной, с прилётом птиц и сезоном охоты на них. Как считают учёные, игрушка «олень», изготовленная из клювика птицы, возникла в глубокой древности и связана с древним поклонением солнцу, идеей плодородия и возрождения жизни.



Манси (Сосьва):

сэмыл тоух – ‘копыта оленей (чёрные)’

Другой разновидностью оленей служили копыта оленей (чёрные), к которым привязывали верёвочки.



Конфигурации косточек птиц нередко напоминают разных представителей животного мира. Так, кость грудки тетерева и другой дичи нередко играла роль «жука».

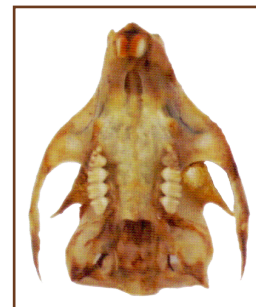


❗ У обско-угорских народов на грудной косточке утки гадали. Ханты называют её «лодка». Если внутренняя часть центральной косточки («парус») утиной грудки красная – то ожидается ягодный год, а если белая – то ягод будет мало.

🔪 Манси (Сосьва): *кёрыухомлах* – ‘жук’
вёраян, алысьлан хум – ‘охотник’

Ханты (Казым): *хумалха* – ‘жук’
вельпэслэты хө – ‘охотник’
хөл юх – ‘ель, ёлка’
хон – ‘лодка’

Ханты (Сургут): *хөмалкци* – ‘жук’



Кость головы белки в играх обско-угорских детей представлялась «Охотником». Ружьём ему служила косточка из плечевого сустава. Челюсти зайца, белки – это его собачки.

В играх детей сосьвинских манси, косточка из хвостовой части рыбного скелета обозначала ёлочку.

Игрушки, имитирующие предметы взрослых



Ханты (Казым): *алты кеши* – ‘военный меч’
сйк – ‘бусы’
кутари лыв – ‘хвост тетерева’
онтэп – ‘люлька’

Ханты (Приуралье): *шуяр* – ‘дуга на колыбели для закрепления платка’

Манси (Сосьва): *сыплувт ёсьнэ хорам* – ‘ожерелье’
ятри лэґ – ‘хвост тетерева’
āпа – ‘люлька’

Перечислить все предметы-игрушки из кости, которыми играли обско-угорские дети, является достаточно сложной задачей. Многие предметы повседневного обихода хантов и манси вышли из употребления, и как следствие этого, мир традиционной игрушки обских угров, отражающий народный быт, также претерпел существенные изменения. Память о многих игрушках оказалась утраченной, и сохранились сведения лишь о некоторых из них.



Среди игрушек, входивших в комплекс игрушечных предметов, бытовавший когда-то в традиционной среде коренных народов Югры: сабли, стрелы, ножи, которые делали для мальчиков из больших костей оленя. Например, любимой игрушкой мальчика был – военный меч.

Очищенные и высушенные косточки из головы щуки использовались позднее детьми уже в сюжетно-ролевых играх, также как и бусы из позвонков щуки.

Из хвостиков белки делали ожерелья.



Девочки играли и хвостом тетерева. Он выполнял роль опахала.



«Элемент хвоста тетерева»



У приуральских хантов ключичная косточка утки использовалась в играх девочек – она имитирует дугу для закрепления платка в игрушечной люльке.

У манси из ключичной косточки утки изготовлялась игрушечная люлька-*āna*. Две косточки соединялись друг с другом, а потом их обшивали тканью, берестой.



«Всё, чем игра живёт и что она воплощает в действии, она черпает из действительности».

С. Рубинштейн

Игровые коллекции бабок для воссоздания жизни оленеводов, охотников и рыболовов



Ханты (Казым): *сёл* – ‘суставные косточки для игры’

Ханты (Сургут): *тас энэл* – ‘большое стадо’

велән җө – ‘оленовод’

жул-войәк кйәнчүә җө – ‘рыбак-охотник’

йаҗ вели – ‘домашний олень’

амп – ‘собака’

ики – ‘мужчина’

найх – ‘мальчик, сын’

ими – ‘женщина’

әви – ‘девочка, дочь’

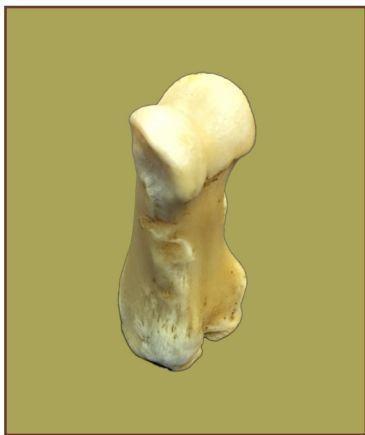


Бабки – это суставные косточки передних частей ног копытных животных (обычно оленьих, а также лосиных, реже коровьих и др.), которые использовали для игры.

У казымских хантов суставные косточки для игры называют *сёл* (следует отличать от *сёл* – палочки для игры).

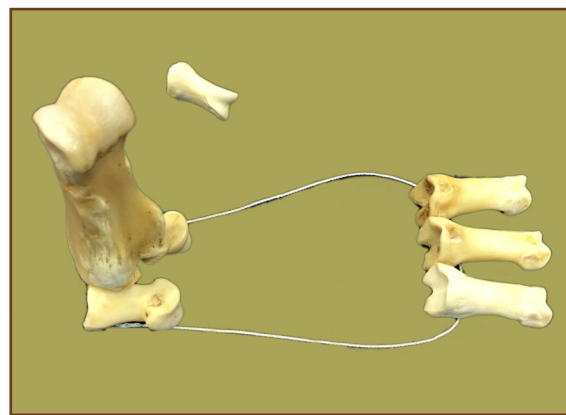
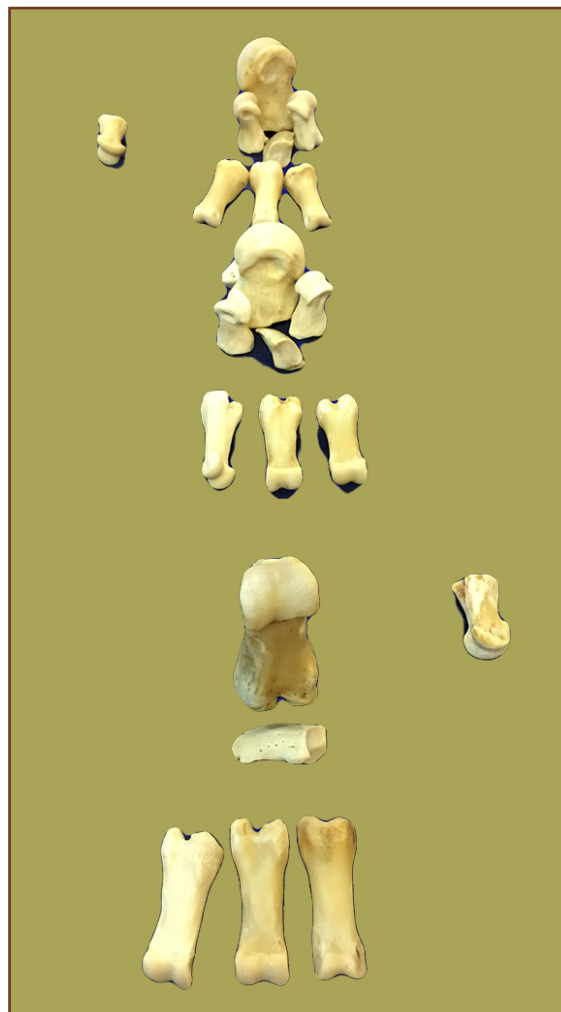
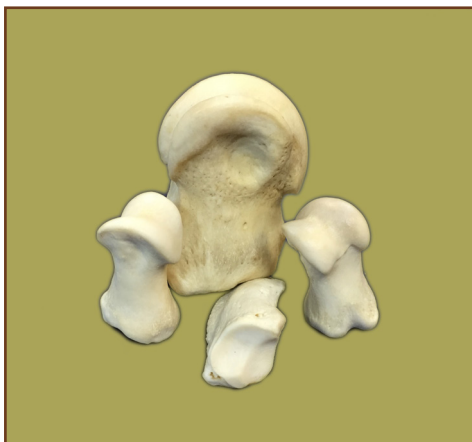
В прошлом это игра была распространена у всех групп обских угров. Играли как мальчики, так и девочки. Её ценность в развитии способности налюдовать и воспроизводить в игре деятельность взрослых. Разыгрывая сцены из окружающей действительности, ребёнок лучше понимал жизнь родного стойбища. Имитируя разные роли в своей игре, дети приобщались к принципам организации и ведения хозяйства.





Суставные косточки конечностей оленя (лося) разные по длине и весу.

И в каждой такой косточке, в зависимости от размера, представлялись люди, олени, нарты, телята, быки, вожаки, обозы, собаки, и воспроизводилась жизнь оленеводов, рыбаков-охотников: езда на оленях, каслания, стадо и др.



СОСТЯЗАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

Простые состязательные игры с применением костей и рогов оленя/лося

Игра «Перекатывание лосиной чашечки»



Ханты (Вах): *кохэл қэткэлта* – ‘катание (коленной) чашечки (лося)’

Ханты (Казым): *вой шанишух вуськаты* – ‘катание (коленной) чашечки (лося)’

Для игры брались одна или две высушенные косточки сферической формы – коленные чашечки лося. Дети садились на пол напротив друг друга и катали между собой эту косточку.

Эта забава для маленьких зафиксирована у ваховских хантов.

Игра «Метание оленьих косточек»

Развлечение детей казымских хантов на меткость: *необходимо закинуть в ямку большие длинные суставные косточки оленя* (аналогично забрасыванию в ямку камешков).



Метание косточек в сказках помогает героям найти нужную дорогу и обрести нужные качества. Путешественница *Мойтнынг*, оказавшись в гостях у своей тётки, заплакала, когда её дядя принёс с охоты её ручного оленя, которого она кормила с ладошки. Но волк и медведь, служившие в доме, посоветовали ей: «Не плачь, красавица! Мы тебе поможем, отдай только нам свою порцию оленины. Но прежде выбери из мяса все косточки да целыми в стену брось. Они сквозь неё пролетят и укажут ту дорожку, которую ищешь. А ещё ты станешь очень сильной».



Через игру с подкидыванием суставных косточек копытных животных (позднее камешков, палочек, монет и т. п.) до нас дошли древние ритуалы гадания. В зависимости от того, какой стороной падала кость, зависел ответ на вопрос.

Игра «Метание тынзяна на рога»



Ханты (Казым): *оуат* – ‘рога’
оутан – ‘рогатый’
 Ханты (Сургут): *оуйэт* – ‘рога’
 Манси (Сосьва): *а́ньт* – ‘рога’
мура – ‘молодой рог оленя’

У детей оленеводов – хантов и манси одним из любимых развлечений является метание *тынзяна*. Для игры могли использовать и настоящие оленьи рога, на которые дети учились забрасывать аркан – «ловили» их тынзяном.



Тынзян – это аркан, верёвка с петлей для ловли оленя.



«Рог оленя-самца»



«Оленьи рога»



Сказочные герои нередко проходят испытания. Девушке *Мойтнынг* пришлось меряться силой со своими недобрыми родственниками. Когда девушка собралась в путь, дядя остановил её: «Никуда не пойдёшь. Будешь служить мне, как служат волк и медведь». «Нет», – ответила *Мойтнынг*. «Я иду искать свой народ. Хоть ты и грозен, но давай силой меряться...». Рассердился хозяин. Принёс он лосиный рог. Сели они на пол, друг против друга. Стали тянуть рог каждый в свою сторону. Тянули, тянули – рог сломался...

Свили они верёвочку из жил оленя и стали тянуть. Тянут, тянут – ничья взять не может. Но вот *Мойтнынг* поднатужилась, рванула верёвочку – и хозяин перелетел через её голову...

Состязание в силе при помощи бедра оленя



Ханты (Казым): *вўлы песь* – ‘бедро оленя’

Манси (Сосьва): *сāлы пёсь* – ‘бедро оленя’

У обских угров не принято разрубать и ломать кости добытых животных без надобности: «Если сломаешь или разрубишь кости, то животное после смерти не сможет возродиться». Исключение составляли состязания для силачей:

Ударом по колену нужно было переломить длинную бедренную кость ноги оленя.

Это удавалось тому, кто смог точнее других определить наиболее уязвимое место в этой кости.



О древности сохранившихся состязаний свидетельствует упоминание их в героических сказаниях в качестве одной из богатырских доблестей: «Однажды богатыри на сходе заспорили между собой, может ли кто из них переломить на коленях долго сушёное конское бедро, и когда никто не был в состоянии этого исполнить, наш богатырь «со свирепыми руками и ногами» схватил конское бедро в свои сильные ладони и быстро раздробил его на семь кусков».

В другом эпизоде упоминается о привязанной к поясу богатыря на длинном ремне лопатке оленя (лося). Положение лопатки относительно поверхности земли позволяла судить о быстроте бега: «Когда он пустился бежать на лыжах, то лопатка перестала волочиться по земле и приняла горизонтальное направление. По мере того как он ускорял свой бег, лопатка всё выше и выше поднималась на воздухе и под конец витала над ним в вертикальном положении – признак огромной быстроты, ... недостижимой для простого смертного».



Состязательные игры в бабки

Часть состязательных игр обских угров с применением бабок можно отнести к спокойным напольным играм, а часть – к активным, подвижным играм с правилами. Можно выделить следующие их виды:

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

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

Третья группа состязательных игр с бабками могла иметь не только индивидуальный, но и командный характер. Например, пожилые люди вспоминают: *«на две партии делимся, стадо как будто делим, в зверей превращаем».*

Игра «Шапка с бабками»



Манси (Сосьва): **кѣнт лувыл** – ‘шапка с бабками’

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

Тот, кому выпал жребий начать игру, встряхивает лежащие в шапке бабки, затем ловким движением переворачивает её, высыпая содержимое на пол. Шапка осторожно убирается, и все игроки рассматривают, в каком положении упали бабки:

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

Игра на выбивание бабок

Основные принципы игры:

1. Бабки меньшего размера расставляются на определённом расстоянии друг от друга. Задача каждого игрока выбить как можно больше бабок броском одной большой бабки – панка.

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



 **Панок** – суставная кость оленя (лося), которая больше обычной бабки; бабка-бита, нередко для тяжести залитая свинцом.

Это народное развлечение требует определённых навыков и тренировки, развивает меткость, ловкость, улучшает глазомер, разрабатывает мелкую моторику рук, а также объединяет людей разных поколений, способствуя взаимопониманию и прекрасному настроению.

Индивидуальный вариант игры кондинских манси

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

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

Задача игрока – выбить как можно больше бабок одним броском панка. Игрок встаёт у линии метания, прицеливается и бросает панок в стоящие в ряд бабки. Если промахивается – в игру вступает следующий.

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

Командный вариант игры кондинских манси

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

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

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

Каждая команда поочередно выходит к линии метания и поочередно совершает броски панókв.

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

Если игрок не попадает, то в игру вступает представитель другой команды, который целится в бабки на линии своего квадрата.

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

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

Играть могут как оленьими, так и лосиными бабками.

Первый вариант игры казымских хантов



Ханты (Казым): *лўв юнт* – ‘игра в бабки’

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

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

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

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

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

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

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

Побеждает игрок, который сумел выбить наибольшее количество бабок.

Второй вариант игры казымских хантов

Вначале играют 2 человека.

По результатам тура проигравшего может сменить следующий игрок. В этом случае количество играющих – от двух и больше. Каждый играет своими бабками.

Чтобы разыграть партию от каждого игрока берётся по 5 маленьких бабок, 3 средних и 1 большая.



Расстояние между бабками соперников отмечается на глаз.

По краям игроки расставляют по 5 маленьких бабок.

Проводится жеребьёвка: кто дальше бросит большую бабку, тот и начинает игру. Начинающий игру становится у своих бабок, зажимает между ступнями бабку, прицеливается и во время прыжка старается сбить ею игральные кости противника. В случае же неудачного хода в игру вступает другой игрок. В случае удачного хода – сбитые бабки противника игрок забирает себе. Победа в состязании даёт ему право передвинуться на середину поля и продолжить с более близкого расстояния сбивать бабки соперника, который вынужден добавлять на своё поле сначала средние бабки, а затем последнюю – самую большую бабку.



Первый вариант игры сургутских хантов

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

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

Победителем признаётся тот, кто обыграет наибольшее количество соперников.



Второй вариант игры сургутских хантов

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

Побеждает игрок, который сумеет выбить наибольшее количество бабок.

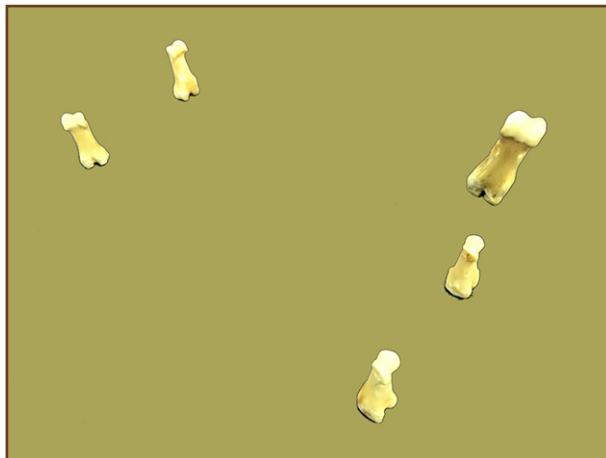


Третий вариант игры сургутских хантов

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

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

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



Состязательные игры с утиными носиками



Манси (Сосьва): *вӕс нӕл* – ‘утиный клювик’

лунт – ‘гусь’

сӕс вӕс – ‘селезень’

сӕль вӕс – ‘гоголь’

пирва – ‘чирок’

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



Первый вариант:

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

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



Второй вариант:

Клювики уток выкладываются на общий кон в равном количестве от каждого игрока. Соперники поочерёдно берут из общей кучи утиный носик, подкидывают и смотрят, какой стороной он упадёт (как орёл-решка). Если клювик падает выпуклой стороной вверх – то игрок его выиграл. Он забирает его себе и подкидывает уже следующий клювик из общей кучи.

Третий вариант

Утиный носик игроки поочередно подбрасывают так, чтобы он встал.

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

Четвертый вариант

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

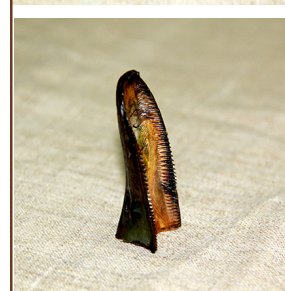
1-й игрок берёт один утиный носик из общей кучи и кладёт его выпуклой стороной вниз, своим клювиком он должен его чиркнуть так, чтобы перевернутый клювик встал выпуклой стороной вверх.

Если носик падает выпуклой стороной вверх – то ход является выигрышным. Игрок забирает этот носик себе и подкидывает уже следующий клювик из общей кучи.

Когда утиный носик падает вогнутой стороной вниз, то его «чиркает» уже следующий игрок своим рабочим клювиком.

Если же ход был неудачным, то он переходит к другому.

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



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

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

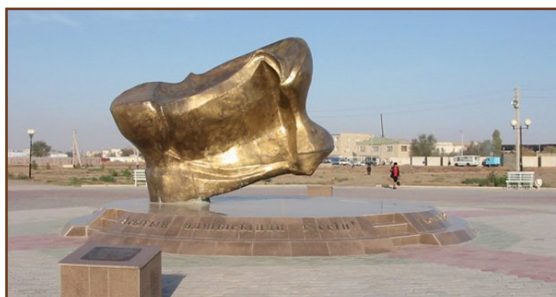
АНАЛОГИ ОБСКО-УГОРСКИХ ИГР С БАБКАМИ У ДРУГИХ НАРОДОВ

Можно отметить универсальный характер игр, в которых используются суставные косточки конечностей домашних животных, их широкую известность на территории Евразии и древность происхождения.

По этнографическим данным народов Евразии игра с суставными косточками животных (в бабки/альчики) имеет универсальный характер. Игра в кости была широко известна в древнее и средневековое время и существует как минимум пять тысячелетий. Альчику поставлены памятники в разных концах света как объекту культурного наследия человечества: скульптурные изображения и инсталляции, посвящённые этой игре и её главным атрибутам.



Тбилиси (Грузия)



Атырау (Казахстан)



Алматы (Казахстан)



Астана (Казахстан)

Игры в бабки, альчики, встречающиеся у многих народов мира, очень похожи. Их специфика выражена в собственных этнических названиях этой игры, привязкой к сложившимся народным традициям, а также специфическими элементами игры, возникшими в результате её развития.



Считается, что игры с косточками у некоторых народов являлись составной частью религиозного обихода, и восходят к традициям гадания, когда в зависимости от того, какой стороной упадёт кость, зависел ответ на вопрос. В русском языке сохранились фразеологизмы, информирующие о первоначальном обрядовом характере игры в кости. Это выражения: «Поставить на кон», «Кинем жребий», «Раскинем кости» и др.

Игральные кости нередко раскрашивали в красные, чёрные и жёлтые цвета. Что обозначал цвет – не ясно. Предполагается, что, как и в современных картах, цвета означали масти и привилегированное положение одной из них.

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

Усть-цилёмская игра «Барашки»

Народная игра с суставными косточками овец «Барашки» является достоянием культурного наследия усть-цилёмов – жителей Низовой Печоры. В ней выражены своеобразие и колорит северно-русской традиционной культуры, которая впитала в себя также элементы культур соседних народов – коми и ненцев.

В эту игру играли и дети, и взрослые в длинные зимние вечера.

*«Рáньше игра́ли в ба́рашки па́лоцьки шишóлкали на сто́ле, когдá кто при-
дёт, игра́м в ба́рашки». «Вот ба́лэк-то [овец] убивáши, в зánних нóшках,
ф казанкé, у копыта-то веть нéту, две то́лько и есь ба́рашки».*



Барашки – суставные косточки баранов (овец), в отличие от коровьих они более мелкие. Для красоты их окрашивали в разные цвета красителями для шерсти.

В игре учитывается четыре положения каждого барашка, в зависимости от того, какой стороной они падают при сбрасывании игроком на поверхность.



«Сак» – барашка, упавшая в положение «стоя», верхняя сторона косточки – плоская.

«Сак перебáривает молóх, сак, ёсли барáнка упадёт вёр-хом, глáткий он».



«Молóха» – барашка, упавшая в положение «стоя», верхняя сторона косточки – с ямочкой.

«Ёсли ребрóm с я́мкой, то молóха».



«Рак» – барашка, упавшая в положение «лёжа», верхняя сторона косточки – с ямочкой в середине.



«Чíсто» – барашка, упавшая в положение «лёжа», верхняя сторона косточки – без ямочки.

Ход игры:

1. Игроки берут из общей кучи (из общего кона) определённое количество *барашков*, обычно по 6 штук, иногда – по 8. И каждый из игроков по очереди сбрасывает их на поверхность стола. Затем игроки внимательно рассматривают, в каком положении лежат упавшие косточки.

Только положение *сак*, а если его нет – то *молоха*, даёт преимущество для первого хода. При этом 2 *сака* считаются больше, чем 3 *молохи*. На практике же, когда одному выпадает *сак*, а у другого участника много *молох*, то независимо от количества *молох*, наличие одного *сака* даёт первому игроку преимущество. В случае, когда игроку выпадает наибольшее количество *саков*, при их отсутствии – *молох*, он начинает игру. Если у игроков есть равное количество *саков*, то учитывается наличие *молох*, которое также даёт преимущество начать игру. Одинаковое количество *саков/молох* у двух и более игроков требует перебрасывания *барашков* этими игроками, чтобы определить того, кто начнёт игру.

Если ни у кого не выпал ни *сак*, ни *молоха*, то поочерёдно перебрасывают все игроки, пока не станет ясно, кому начать игру.

«*Сáмы высóки-те сакì, потóм молóха*». «*Бара́нок на́до брать обóим парно, ты возьмёи горсь и брóсишь, потóм я броса́ю; шиыта́ем, у кого больше са́коф и молóх*».

2. Участник, начинающий игру, собирает все сброшенные игроками барашки (свои и других игроков) и вновь скидывает их на поверхность стола.

Если один из выпавших *барашков* падает на другого, то это называется «*кундекс*», в этом случае верхнего *барашка* нужно сбросить.

Далее, игрок рассматривает выпавшую комбинацию, есть ли в ней парные варианты, когда рядом располагаются два *молохи*, два *сака*, два *рака* или два *чисто*. Если такие пары есть, то игрок начинает «щёлкать» – из удобного для себя положения, выстреливая пальцем (обычно указательным или большим) по одному из парных барашков в другого так, чтобы попасть в него, но при этом отлетающий в сторону другой парный барашек не задел другие игральные косточки. «*У меня́ свои́ бара́шки есь, бара́шку бара́шкой шиелка́ю*».

В случае удачного хода, игрок забирает себе одного из *барашков*.

Затем он выбирает другую пару *барашков*, также щёлкая по одному из них, чтобы попасть в другого парного *барашка*, не задев соседние косточки. Этот игрок продолжает свою партию до тех пор, пока парные косточки не закончатся или он ошибётся, не попав в нужного *барашка* или задев соседнего *барашка* рукой, а также, если парная косточка, отлетая, задевает другие. В этом случае в игру вступает следующий игрок.

3. Другой игрок собирает оставшиеся *барашки* и вновь сбрасывает их на поверхность стола. И также, как и предыдущий игрок, рассматривает выпавшую ему комбинацию, находя пары, и аккуратно совершает щелчок по одному из парных *барашков*. Каждый игрок вступает в игру по очереди, если предыдущий где-то ошибся или в его раскладе отсутствовали парные *барашки*.

4. Когда первая партия *барашек* разыграна, игроки вновь берут из общей кучи еще раз по 6 или 8 новых *барашков* и по тем же самым правилам

разыгрывается следующая партия до тех пор, пока куча игральных косточек не закончится. При этом у каждого игрока, в зависимости от его удачливости, в процессе игры накапливается определённое количество *барашков*.

Игра длится до тех пор, пока кто-то не переиграет всех остальных, то есть пока все игральные кости не перейдут к победителю.

Игра носит яркий азартный характер, сопровождается шутками. Есть смешное и непонятное выражение с пожеланием промаха: *«Кошка мимо, кошка в двух, кошка сразу в четыре»*. Эти слова проговаривают противники в ответственный момент, когда действующий игрок прицеливается и щёлкает.



Мордовская игра «В козлы»

Игроки используют костяные бабки из коровьих, телячьих, овечьих надкопытных суставов, а также *биток* – наиболее крутую кость, залитую для тяжести свинцом или оловом.

Жеребьёвка проводится при помощи бросков битка. Самый сильный и ловкий участник, сумевший дальше всех кинуть биток, начинает игру.

Бабки выстраиваются в две шеренги (по две бабки от одного игрока). От отмеченной заранее линии игроки по очереди кидают битки. Игрок, чей биток сбивает бабку, имеет право забрать упавшую и соседнюю с ней бабки. После этого он получает право дополнительного удара. Иногда один игрок может «взять» все бабки в течение кона.

Бабки никогда не возвращаются проигравшим, и на новый кон игроки выставляют бабки из своих запасов.

Башкирская игра в альчики

Когда один из игроков делает свой ход и бросает альчики, при падении они ложатся разными сторонами, каждая из которых имеет свою «стоимость». Выделяют четыре основных положения, в зависимости от того, какой стороной вверх упала кость:



1. *алсы* – боковая вогнутая сторона, самое выигрышное положение;
2. *сик* – противоположная алсы сторона;
3. *бук* – тыльная сторона;
4. *туй* – противоположная бук сторона.

В игре же с суставными костями крупных животных (бабками) выделяют лишь две стороны: *бук (лап)* – «спиной вверх»; *исак (асак, лып)* – «спиной вниз», выигрышная сторона.

Приведём основные варианты игр в альчики.

Первый вариант

Игрок берёт определённое количество костей, подбрасывает их, и те, которые ложатся вогнутой стороной алсы, забирает себе.

Второй вариант

Участники договариваются о количестве выставляемых игральных косточек. Их ставят в один ряд и на расстоянии от них примерно 1,5 м проводят черту, от которой битой нужно сбить как можно больше альчиков.

Третий вариант

Выбивают из круга альчики, которые сосредоточены в его центре.



Альчики – суставные косточки из копыт мелких домашних животных (баранов, свиней, коз и др.).



Башкирская пословица:

У него альчики всегда алсы (фортуна к нему благосклонна).

Саамская игра «Баски»



Баски – оленьи косточки, изображают важенок и быков.

Задача игры состоит в том, чтобы выбить себе больше оленей (косточек). Игра проходит на улице. Число играющих не ограничивается. Игра в баски развивает глазомер и меткость.

Первый вариант:

Баски устанавливают на гладкую площадку, камень, доску и т. п. Каждый участник ставит одну косточку на кон. Для битья по кону используется олений рог, или железная плитка (например, обломок топора). Вначале с условленного места бьёт старший игрок, затем очередь переходит к следующему по возрасту, последним бьёт младший. Затем все переходят на другую сторону кона, где лежат брошенные рога, и первым бьёт тот, у кого рога упали дальше от кона. Сбитые косточки игрок берёт себе.

Когда все косточки сбиты с кона, каждый участник снова ставит по одной, и игра продолжается. Игроку, потерявшему все косточки, разрешается бить три кона, чтобы он отыгрался, или же косточки даются займы.

Второй вариант:

Баски ставятся по две (одна на другую) на широкую доску. Бьют в них железными плитками. В этом случае, в отличие от первого варианта, бьёт тот, кто дальше забросит плитку перед началом игры. Сбивший косточки берёт их себе.

Третий вариант:

Баски устанавливаются у стенки. Один из игроков наблюдает за попаданием. Остальные бьют поочередно с условленной черты.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

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

Происхождение многих игр с косточками животных, как отмечают многие исследователи, берёт своё начало в ритуально-обрядовой деятельности. Наиболее наглядно в данной работе это видно на примере игры «Бери и помни». Важно знать и об особом отношении обских угров к кости и предметам из неё, вкладывающимся в них особом мифическом смысле, связанном с почитанием духов-покровителей, имеющих свои образы из мира животных.

Многие из рассмотренных игр являются близкими по характеру с игровыми традициями других народов, типологическое сходство которых свидетельствует о существующих древних культурно-исторических межэтнических связях. Это относится ко всем видам игр: связанных с трапезой, извлечением звуков и т. д. Наиболее ярко это представлено в состязательных играх с бабками. Сюжетно-ролевые игры с бабками, через которые воспроизводился традиционный уклад жизни, давали ребёнку понимание его основных принципов, а состязательные игры – развивали необходимые качества.

Особое место среди рассмотренных игр с косточками и другими роговидными материалами занимает игра-сказка «Голова шуки». Данная забава является древним угорским наследием, общим для всех групп хантов и манси. Ценность этой игры в том, что в ней увязываются между собой основные мифологические сюжеты, бытующие у этих народов. Она позволяет в лёгкой и непринуждённой форме познакомить детей с традиционным мировоззрением и фольклором своего народа.

Состязательные игры – наиболее яркая и разнообразная часть рассматриваемой системы игр. В неё вошли как простые состязания, начиная от перекачивания лосиной чашечки до состязания в силе путём переламывания оленьего бедра. Напольные игры с бабками, имеющие как индивидуальный так и командный характер, проходили на улице или дома. Удивительной находкой стали варианты игр с утиными клювиками, которые автор записала среди верхнесосьвинских манси. Эта игра является близкой по характеру играм с бабками.

Несмотря на представленное в книге разнообразие игр с косточками и другими роговидными материалами это только часть данного комплекса. Многие из этих игровых традиций пока не получили должного освещения в этнографической литературе и требуют дальнейшего изучения.

Список использованной и рекомендуемой литературы

1. Алквист А. Среди хантов и манси. Путевые записи и этнографические заметки. Томск: Изд-во Том. ун-та, 1999. 179 с.
2. Альбом хантыйских орнаментов (восточная группа) / Сост. и автор вводной статьи Н. В. Лукина. Томск: Изд-во Том. ун-та, 1979. 239 с.
3. Базанов А. Г., Певгова Л. В. Игры детей народов Крайнего Севера. Л.: Учебно-педагогическое издательство Министерства просвещения РСФСР, Ленинградское отд-ние, 1949. 75 с.
4. Вагатова М. Ветви хантыйского языка (сборник хантыйских пословиц, поговорок, народных изречений, сказок-загадок). Ханты-Мансийск: Принт-Класс, 2012. 40 с.
5. Вагатова М. Маленький Тундровый Человек: Стихи и сказки. Тюмень: СофтДизайн, 1996. 208 с.
6. Волдина Т. В. Игра как элемент традиционной культуры обских угров (напольные игры с камешками и палочками: сравнительно-сопоставительный анализ) // Вестник угроведения. – 2018. – Т. 8. – № 3. – С. 503–524.
7. 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.
8. Загадки мансийские (вогульские). Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2002. 178 с.
9. Игрушки и игры среднесосьвинских манси д. Хулимсунт / Сост. Т. Сивцова, Т. А. Головина, Н. К. Маслова. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2012. 26 с.
10. Игрушки обских угров / Сост. Е. А. Иваненко. Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2007. 80 с.
11. Конькова А. М. Сказки бабушки Аннэ: сказки, легенды. Вена: ГИСТЕЛ ДРУК, 1993. 117 с.
12. Кузакова Е. Игры мансийской деревни // Югра. – 1991. – № 2. – С. 21–22.
13. Куклы и игрушки Агана. Каталог работ персональной коллекции Бондаренко Фёклы Семёновны / Ф. С. Бондаренко, А. Н. Сидаш. Нижневартовск: [б. и.], 2003. 32 с.
14. Мифы, предания, сказки хантов и манси / Сост., предисл. и примеч. Н. В. Лукиной. М.: Наука. Главная редакция восточной литературы, 1990. 568 с.
15. Молданова Т. А. Орнамент хантов Казымского Приобья: семантика, мифология, генезис. Томск: Изд-во Том. ун-та, 1999. 261 с.
16. 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.
17. Олемба. Традиционные игры финно-угорских и самодийских народов / Сост. И. Б. Семакова. Петрозаводск, 1999. 95 с.
18. Патканов С. К. Тип остяцкого богатыря по остяцким былинам и героическим сказаниям.

- Иртышские остяки и их народная поэзия. Т. 5. Тюмень: Мандр и К^а, 2003. 416 с.
19. Поющая женщина из Эхт Югана / Сост. Е. Д. Каксина. Тюмень: Формат, 2014. 128 с.
20. Прокопенко В. И. Этнопедагогика народа ханты: физическое воспитание и игры: Учеб. пособие. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2005. 296 с.
21. Прокопенко В. И., Шаймарданов Р. Х. Этнопедагогика народа манси (середина XIX – начало XXI в.). Новосибирск: Наука, 2018. 252 с.
22. Рейнсон-Правдин А. Н. Игра и игрушка народов Обского Севера (социальные корни игры) // Советская этнография. – 1949. – № 3. – С. 109–132.
23. Ромбандеева Е. И. Русско-мансийский словарь. СПб. : Миралл, 2005. 360 с.
24. Ругин Р. П. Легенды и мифы ханты. Салехард: Красный Север, 2008. 432 с.
25. Сказка моя! Мифы и сказки Югры. М.: БИБЛИО-ГЛОБУС, 2015. 264 с.
26. Сказки Иныревой Екатерины Григорьевны (казымский диалект хантыйского языка) / Сост. С. Д. Дядюн. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2016. 80 с.
27. Словарь русских говоров Низовой Печоры: В 2 т. СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2003. 553 с. ; 2005. 470 с.
28. Солдатова Г. Е. Фоноинструментарий манси: состав, функционирование, жанровая специфика // Музыка и танец в культуре обско-угорских народов. Томск: Изд-во Том. ун-та, 2001. С. 32–43.
29. Солдатова Г. Е. Музыкальный фольклор обских угров // В звуках купающиеся люди. Ханты-Мансийск: Принт-Класс, 2012. С. 4–15.
30. Тахтуева А. М. Игры и игрушки обских угров в традиционном воспитании детей // Игры детей обско-угорских народов. СПб.: Алфавит, 1999. С. 10–24.
31. Тахтуева А. М. Игры и игрушки обских угров в традиционном воспитании хантыйской семьи // Народы Северо-Западной Сибири. – 1996. Вып. 3. – С. 58–65.
32. Фёдорова Н. Н. Традиционная игрушка Обского Севера: куклы, олени. Сникретический характер игры и игрушки // Космос Севера. Екатеринбург: Средне-Уральское кн. изд-во, 2002. С. 59–65.
33. Финно-угорский мир в куклах и игрушках А. М. Тахтуевой. Фотоальбом. Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2006. 144 с.
34. Хантыйская детская игрушка / Сост. И. М. Сенькина, Т. Р. Николаенко. Лянтор, 2011. 16 с.
35. Чучелина Т. С. Сказки Югры. М.: Наш современник, 1995. 176 с.
36. Шагапова Г. Р. Семантика игровой культуры башкирского этноса. Уфа: РИЦ БашГУ, 2010. 152 с.
37. Шешкин П. Е., Шаболина И. Д. Мансийские орнаменты. СПб.: отд-ние изд-ва «Просвещение», 1993. 88 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Семинар-практикум

«Традиционные игры с косточками и другими роговидными материалами как часть культурного наследия народов России» (8–9 октября 2019 г., г. Ханты-Мансийск)

Теоретическая часть семинара-практикума. Мини-лекции



Г. Р. Шагапова, доцент кафедры истории России, историографии и источниковедения Института истории и государственного управления БашГУ, канд. ист. наук (Уфа)



Т. В. Волдина, ведущий научный сотрудник отдела истории и этнологии Обско-угорского института прикладных исследований и разработок, канд. ист. наук (Ханты-Мансийск)



Н. Н. Федорова, заведующая научно-экспозиционным отделом филиала Художественного музея – «Галерея-мастерская Г. С. Райшеева» (Ханты-Мансийск)



В. К. Ледков, специалист по фольклору Театра обско-угорских народов «Солнце» (Ханты-Мансийск)

**Практическая часть семинара-практикума. Презентация обско-угорских игр
с косточками и другими роговидными материалам**



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



*Т. В. Огнёва,
актриса Театра
обско-угорских
народов
«Солнце»
(Ханты-Мансийск)*



*Л. Н. Панченко, научный сотрудник
отдела мансийской филологии и фолькло-
ристики Обско-угорского института
прикладных исследований и разработок
(Ханты-Мансийск)*



*С. А. Попова, ведущий научный сотрудник
отдела истории и этнологии Обско-угорского
института прикладных исследований и
разработок», канд. ист. наук
(Ханты-Мансийск)*



Участники семинара, обсуждение.



*Народный мастер России Н. А. Тасьманов объясняет
этнографам Т. В. Волдиной и Г. Р. Шагаповой правила напольной
игры в бабки казымских хантов на макете*



Этнограф С. А. Попова демонстрирует сюжетно-ролевую игру.



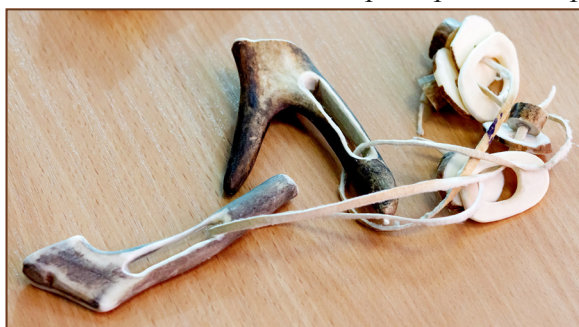
Фрагмент моноспектакля Т. В. Огнёвой «Как щука себе голову сделала».



Участники семинара играют в мансийскую игру «Шапка с бабками».



Участники семинара играют в игру сургутских хантов с бабками.



Головоломки из рога оленя.

Для заметок

[illegible]

Учебно-методическое пособие

Обско-угорские игры с косточками и другими роговидными материалами

Т. В. Волдина, кандидат исторических наук – автор
Н. А. Жеманская, член Союза художников РФ – художественное оформление
И. Ю. Семёнова – вёрстка, предпечатная подготовка

В тексте использованы материалы Интернет-ресурса
<https://absolutnyi.livejournal.com/130447.html>

Подписано в печать 18.12.2019 г. Формат 60х84/16.
Гарнитура Times New Roman Cyr.
Тираж 200 экз. Заказ № 1716 от 12.12.2019.

Отпечатано ООО «Печатный мир г. Ханты-Мансийск»
Ханты-Мансийский автономный округ – Югра,
г. Ханты-Мансийск, ул. Мира, 46. Тел.: 33-49-91.
E-mail: pmhm@bk.ru.

