

Министерство образования и науки Российской Федерации
Российский государственный профессионально-педагогический университет
Уральское отделение Российской академии образования
Академия профессионального образования

В. П. Красильников

**ИГРЫ И СОСТЯЗАНИЯ
В ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ
ФИННО-УГОРСКИХ И САМОДИЙСКИХ
НАРОДОВ**

Учебное пособие

Допущено Учебно-методическим объединением по профессионально-педагогическому образованию в качестве учебного пособия для слушателей институтов и факультетов повышения квалификации, преподавателей, аспирантов и других профессионально-педагогических работников

Екатеринбург
2004

УДК 796. 067(075)
ББК Ч 511. 15я7 – 1
К78

Красильников В. П. Игры и состязания в воспитательном процессе финно-угорских и самодийских народов: Учеб. пособие. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2004. 86 с.

ISBN 5-8050-0113-6

Учебное пособие содержит детальные описания игр и состязаний манси, ненцев, хантов, коми-зырян, полученные в результате многочисленных экспедиций автора в 1990–2004 гг. по Сибирскому региону, и несомненно будет способствовать совершенствованию профессионально-прикладной физической подготовки будущих промысловиков, обогащению регионально-национального компонента учебных программ.

Предназначено студентам и преподавателям национальных профессионально-педагогических училищ, лицеев, колледжей Севера, средних и высших учебных заведений, тренерам по национальным видам спорта, всем, кому интересна народная педагогика физического воспитания, традиционные игры и состязания.

Рецензенты: д-р пед. наук, проф. Л. А. Семенов (Российский государственный профессионально-педагогический университет);
канд. пед. наук, доц. А. В. Гришин (Уральский государственный педагогический университет)

ISBN 5-8050-0113-6

© Российский государственный
профессионально-педагогический
университет, 2004

© В. П. Красильников, 2004

Введение

В последние годы мы все чаще и чаще обращаемся в своей деятельности к народному опыту физического воспитания как неисчерпаемому источнику знаний о многовековых традициях физической культуры различных этносов, входящих в состав Российской Федерации. Сегодня можно констатировать, что Россия и населяющие ее народы возвращаются к своим историческим корням, к истокам духовности. В этом контексте весьма существенной проблемой для коренных и малочисленных народов Сибири – финно-угоров и самодийцев, т. е. манси, хантов, коми и лесных ненцев, – является сохранение, возрождение и развитие национальной воспитательной среды как основы самосохранения и саморазвития в целом. Длительное время эти народы под мощным влиянием русского этноса и научно-технического прогресса утрачивали национальные и культурные традиции, которые на протяжении многих веков служили им источником духовного и физического развития. В 50–80-е гг. XX в. постепенно стали исчезать из национальных школьных программ по физической культуре национальные игры, традиционные состязания, и лишь современные национальные виды спорта еще использовались на уроках по физической культуре в школе и в спортивно-массовых мероприятиях вне школы. В эти же годы быстрыми темпами в жизнь финно-угорских и самодийских народов внедрялись современные виды спорта, которые не соответствуют менталитету, национальной культуре, не способствуют сохранению ритмов жизнедеятельности этих народов. Для финно-угорских народов, населяющих Сибирский регион, подобная система физического воспитания подрастающего поколения в корне неприемлема. Она ведет к вырождению народности, так как не способствует воспитанию жизнестойкого промысловика и оленевода.

Написанное нами пособие, содержащее описание традиционных игр и состязаний финно-угорских и самодийских народов, в определенной мере помогает закрыть создавшуюся брешь в наполняемости содержательного материала регионально-национального компонента программ по физической культуре.

Учебное пособие состоит из трех глав и имеет приложение.

В первой главе «Теория становления и развития традиционных игр и состязаний у коренных и малочисленных народов Сибири» рассматриваются теоретические аспекты и история возникновения традиционных игр и состязаний этих этносов, создания на их базе воспитательных «школ», исследуются этнопедагогические механизмы применения народной игры в воспитательном процессе.

Вторая глава «Традиционные игры и состязания финно-угорских и самодийских народов» содержит описание нескольких десятков традиционных игр

и состязаний, правил их проведения, особенностей изготовления спортивного инвентаря, а также ряд иллюстраций.

В третьей главе «Современные национальные виды спорта» рассматриваются современные игры и состязания манси, хантов, коми, ненцев (лесных), правила, по которым они проводятся, а также особенности спортивного инвентаря, используемого в процессе состязаний. Соревнования по национальным видам спорта финно-угорских и самодийских народов были записаны нами в 1991–2004 гг. в п. Саран-Пауль Березовского района; с. Русскинская и г. Лянтор Сургутского района; с. Казым Белоярского района; в с. Кышпик Ханты-Мансийского района Ханты-Мансийского автономного округа.

В прил. 1 дается образец оформления этнографических записей; в прил. 2 приведены эмблема и правила 1-го чемпионата мира по киданию лассо (аркана).

Необходимо отметить, что представленный в данном пособии уникальный этнопедагогический материал (традиционные игры, состязания, самобытная методика формирования с помощью этих средств национальной физической культуры) записан нами во время одиннадцати этнографических экспедиций по северу Сибири.

Неоценимую помощь в работе над данным материалом нам оказывали работники администраций сел, поселков, школ и многие коренные жители: манси, ханты, коми-зыряне и лесные ненцы – носители национальных культурных традиций, в том числе и в области физического воспитания. Выражаем глубокую признательность и благодарность нашим помощникам и информаторам, с помощью которых удалось буквально по крупицам собрать и систематизировать сведения о традиционных играх и состязаниях этих этносов.

Мы будем благодарны всем, кто выскажет свои замечания и предложения в адрес данного пособия.

Глава 1. ТЕОРИЯ СТАНОВЛЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ТРАДИЦИОННЫХ ИГР И СОСТЯЗАНИЙ У КОРЕННЫХ И МАЛОЧИСЛЕННЫХ НАРОДОВ СИБИРИ

Коренными и малочисленными народами Сибири, в том числе финно-угорскими и самодийскими, накоплен бесценный опыт выживания в тяжелых для существования климатических условиях.

Особо значимое место в нем занимает практика национального физического воспитания, и в частности традиционные игры и состязания.

Исследования показывают тесную взаимосвязь воспитания, образования, военной и промысловой (прикладной) подготовки с динамикой изменения этнопедагогических особенностей становления, формирования и развития системы физических упражнений коренных и малочисленных народов Сибири. Такая традиционная система игр и состязаний является той образовательной и оздоровительной средой, на базе которой происходит организация различных народных «школ» физического воспитания, постепенно и последовательно реализуется религиозное воспитание, вырабатывается трудовая дисциплина, формируются прикладные жизненно важные умения и навыки. При этом совершенствуются этнопедагогический механизм и методика использования физических упражнений.

Предварительный анализ собственных полевых и литературных исследований позволил нам обосновать модель становления и развития системы традиционных игр и состязаний (рис. 1).

На рис. 1 показана целевая направленность всей системы развития к высшему уровню модели – идеалу совершенного человека. При этом у коренных и малочисленных народов Сибири имеется свой народный идеал, который может не совпадать с гипотетическим (теоретическим) или научно обоснованным.

Для полного раскрытия содержания модели требуют рассмотрения все аспекты развития традиционных игр и состязаний, а именно: этапы их становления и формирования; этнопедагогический потенциал становления и развития системы традиционных игр и состязаний; народные «школы» физического воспитания; этнопедагогические механизмы становления и формирования системы традиционных игр и состязаний; современные программы обучения, воспитания и образования с использованием системы традиционных физических упражнений; традиционная (народная) физическая культура ближайшего будущего (через 40–50 лет); народный идеал совершенного человека; наконец, цель традиционного физического воспитания – совершенный человек.

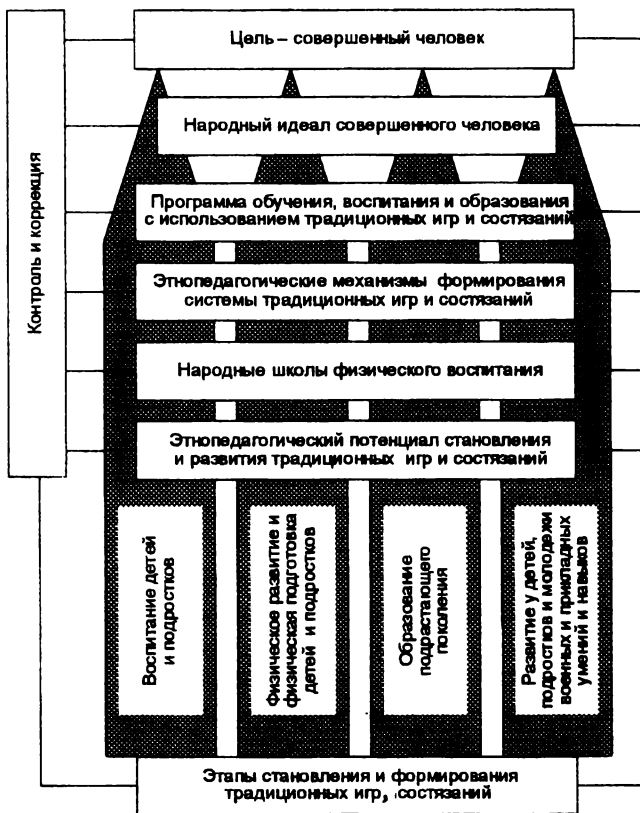


Рис. 1. Модель становления и развития системы традиционных игр и состязаний коренных и малочисленных народов Сибири

1.1. Этапы становления и формирования традиционных игр и состязаний

Анализ литературы и результатов собственных исследований позволяет выделить три этапа развития.

Начальный этап – *период зарождения и становления* (от первобытнообщинного строя до прихода русских первопроходцев в начале XVII в. в Сибирь).

Археологические находки, рисунки пещерных людей, героические сказания и былины, а также записки путешественников, ученых-этнографов и даже ссыльных, занимавшихся изучением истории и быта этих народов, говорят о том, что в этот период среди аборигенов Сибири широко использовались тра-

диционные игры, различные соревнования в целях физического воспитания, военной и промысловой подготовки детей, подростков, молодежи и взрослого населения.

Необходимо отметить, что с приходом русских у этих этносов отпала необходимость подготовки к военным действиям, так как воеводы сурово пресекали военные столкновения между ними. Физическое воспитание переориентировалось на подготовку к промыслам, ведению домашнего хозяйства. Однако традиционные игры и состязания сохраняли популярность среди коренных и малочисленных народов Сибири. Об этом пишут известные ученые-североведы и путешественники И. Вениаминов, В. Ф. Зуев, М. Кривошапкин, Г. Спасский, О. Финш и А. Брэм, Л. И. Шренк [10, 13, 23, 35,36, 39].

Переходный этап развития игр и состязаний

Для этого времени характерно изменение уклада общинно-родового строя в связи с усилением влияния русской культуры, изменениями в материально-техническом обеспечении условий проживания, средств охоты и рыболовства. Данный этап продолжался с XVII в. до 1917 г. Он связан с освоением Сибири, добычей полезных ископаемых, организацией поселений политических ссыльных и бывших уголовных преступников и каторжан.

В этот период проходило дальнейшее развитие игр, различных физических упражнений, о чем подробно говорится в работах В. Г. Богораза, И. Вениаминова, Ф. П. Врангеля [7, 8, 9, 10, 11] и др. Они наблюдали в эти годы у коренных и малочисленных народов Сибири множество игр и состязаний, выделяя как наиболее популярные и распространенные гонки на оленьих и собачьих упряжках, а также борьбу.

Этап совершенствования системы традиционных игр и состязаний

Этот этап можно разделить на два временных периода: а) с 1917 г. до 60 гг. XX в. и б) с конца 1960-х гг. по настоящее время.

После Октябрьской революции советская власть стремилась объединить аборигенов в коллективные хозяйства. Воспитанием подрастающего поколения занялось государство. Стали создаваться национальные школы-интернаты. Детей насильно забирали у родителей для обучения грамоте. Необходимо отметить, что параллельно с этим велись научные исследования по изучению языков, создавались учебники, учебные программы с учетом национальных особенностей коренных и малочисленных народов Сибири. Была создана программа по физической культуре для национальных школ Севера [12]. Был опубликован ряд статей и методических рекомендаций по традиционным играм коренных народов Севера [7, 9, 16, 22, 23, 31]. Но так или иначе дети большую часть времени года были оторваны от родителей, родных очагов. На наш

взгляд, попытки навязать европейскую систему воспитания привели к изменению многовековых традиций в области самобытного физического воспитания. Среди коренных и малочисленных народов Сибири стало развиваться пьянство, алкоголизм, наблюдались отток и снижение численности населения в местах компактного проживания. Традиционные игры и состязания в этот период приурочивались к праздникам и не носили массового характера.

С шестидесятых годов прошлого столетия в СССР началось интенсивное освоение полезных ископаемых Севера, которое продолжается по настоящее время. Данный период характеризуется дальнейшим переходом к «европейским» школьным программам по физической культуре и отказом от национальных систем физического воспитания. Все это, несомненно, повлияло на физическую подготовленность, физическое развитие аборигенного населения Сибири.

В так называемое «перестроечное время» (конец 80-х, 90-е гг. XX в.) в связи с распадом СССР у коренных и малочисленных народов Сибири появилась возможность возрождения национальной физической культуры. Начались планомерные исследования этнопедагогики физического воспитания, создаются новые программы по физической культуре для национальных школ, школ-интернатов, организуются детские спортивные школы по национальным видам спорта, спортивные клубы, общественные движения. Это особенно характерно для Ханты-Мансийского, Ямало-Ненецкого автономных округов, Якутии.

Таким образом, рассмотрение первого уровня модели позволяет определить временные этапы развития системы физического воспитания и образования коренных и малочисленных народов Сибири, показать периодичность такого развития, делает очевидной необходимость более глубокого анализа становления физической культуры этих этносов. На рис. 1 четко отражено то важное обстоятельство, что общими для всех уровней модели оказываются роль и основные функции традиционных игр и состязаний (на рисунке они обозначены вертикальными стрелками), а именно: воспитание детей и подростков (в том числе и религиозное); физическое развитие и физическая подготовка детей и подростков; образование подрастающего поколения; развитие у детей, подростков и молодежи военных и прикладных навыков и умений. На протяжении всего исторического развития население Сибири путем использования системы физических упражнений создало и сформировало уникальные образовательную и оздоровительную среды, в которых проходит обучение и воспитание все подрастающее и взрослое население. Целесообразность создания такой саморегулируемой системы для коренных и малочисленных этносов Сибири не вызывает сомнений, так как она прошла проверку жизнью. Физические упражнения, игры и соревнования позволяют реализовать: а) отбор здоровых и устойчивых

к суровым климатическим условиям людей (функция обеспечения продолжения рода); б) четкую и стройную систему организации и правил проведения занятий различными физическими упражнениями как небольших групп, так и значительного контингента населения (организационная функция); в) меры по усилению роли знаний и совершенствованию умений и навыков (когнитивная функция); г) воспитание подрастающего поколения в соответствии с дидактическими принципами, формирование народной методики физического воспитания и занятий традиционными физическими упражнениями (дидактическая и методическая функции).

В процессе исследований все игры и состязания были классифицированы нами по следующим признакам: 1) временной период возникновения и становления (начальный, переходный этапы, этап совершенствования); 2) функции (воспитательные, образовательные, направленные на физическое развитие и подготовленность, прикладные, религиозные, ритуальные); 3) структура движений (элементы, части); 4) национальные особенности; 5) возрастной параметр (детские, молодежные игры, игры взрослых); 6) половой критерий (игры для мальчиков, девочек, мужчин и женщин); 7) тип и характер игр (кратковременные, длительные; ролевые, сюжетные; игры на зрительное, слуховое восприятие и пр.; промысловые, военные).

1.2. Этнопедагогический потенциал становления и развития традиционных игр и состязаний

За многовековую историю аборигенами Сибири созданы свои мировоззренческие основы и подходы, религиозные и общинные взгляды на жизнь. В этом отношении система традиционных физических упражнений этих этносов несет в себе богатый этнопедагогический потенциал. Главное их достижение, на наш взгляд, – бесценный опыт выживания народов в суровых климатических условиях. Именно с данных позиций можно проанализировать этнопедагогический потенциал становления и развития игр и состязаний.

Основу любой игры составляют религиозно-философские взгляды, народная мудрость, которые передаются из поколения в поколение. Шаман, вождь племени, старейшины и мудрецы задавали общее направление и характер деятельности рода, общины, семьи, конкретного человека. Например, преклонение перед богом подразумевало страх и боязнь, что делало возможным становление единой дисциплины и послушание всех членов племени или рода. Добывание пищи, борьба со стихией, защита от набегов враждебных соседей, от болезни и голода – все это возможно только в условиях строгой дисциплины,

подчинения старейшине, коллективной помощи каждому конкретному человеку. При этом традиционные игры и состязания всегда являлись основными средствами, формами и методами воспитания.

Наши исследования показали, что традиционные игры и состязания пронизывают всю жизнь коренных и малочисленных народов Сибири – от рождения до смерти человека. Так, например, у сургутских хантов они проводились во время «медвежьего праздника»; эвенки во время похорон устраивали ритуальные состязания в борьбе, игры в мяч и лучинками [16, 17, 20, 24, 31]. У чукчей-оленьеводов гонки на оленях являлись частью ритуала на празднике жертвоприношения огню. На празднике бега, кроме всего прочего, устраивался бег на скорость; выигравший считался самым выносливым. Для сезонных обрядов приморских чукчей были наиболее характерны бег на скорость и подбрасывание на моржовой шкуре. Коряки во время зимних праздников практиковали оленьи гонки, борьбу, подбрасывание на моржовой шкуре [7]. Приведенные фактические данные позволяют утверждать, что религиозно-философские функции свойственны преимущественно тем играм и состязаниям, которые использовались коренными и малочисленными народами Сибири с целью воспитания набожного и послушного человека, однако все остальные функции народной педагогики – образования, физического развития и подготовки – строятся в соответствии с ритуальными и религиозными воззрениями. Именно поэтому, например, боязнь бога воды доводит до человеческих жертв, когда хант, случайно попав в воду, даже не пытается спастись, хотя может это легко сделать в силу того, что его традиционная одежда не намокает в течение 2–4 часов. Хант боится воды и лежит без движения, а потом тонет – так хочет бог [16]. С акцентом на религиозное воспитание построены игры шаманов у многих коренных и малочисленных народов Сибири.

Другой основой становления и формирования системы традиционных игр и состязаний является устное народное творчество (в основном героический эпос, сказания, сказки). Например, фольклор северо-восточных народностей Сибири ярко рисует образ идеального богатыря. В чукотских, корякских, юкагирских и ительменских преданиях богатырь все время тренируется, стреляет из лука, метает копьё, упражняется в беге, носит огромные тяжести. Герой ительменского предания только отмахивается луком от пущенных в него стрел, высоко подпрыгивая; когда он сам начинает стрелять, то «спаривает» нападающих, т. е. пробивает одной стрелой сразу двоих. Подобными чертами наделен идеальный образ героя-воина в юкагирском фольклоре. Он обладает большой физической силой, так что один может сражаться с целым отрядом врагов, обороняться, ловя направленные в него стрелы или подскакивая так высоко, что

стрелы не могут его достичь: «...по ламутским головам прыгая, (он) сражался...» [6, с. 244]. Передаваемый из поколения в поколение эпос наряду с религиозно-философскими основами несет в себе потенциал зарождения и возникновения игр и состязаний коренных и малочисленных народов Сибири.

1.3. Народные школы физического воспитания

Анализ литературных источников, собственные полевые этнопедагогические исследования на севере Сибири позволяют выделить следующие виды школ: «материнскую», «семейную», «общинную», «родовую» [15]. «Материнскую школу» (проходили) дети от рождения до 5–6 лет. В этот период воспитанием исключительно занималась мать. Она изготавливала игрушки для игр, учила детей правилам игры с ними.

В 6–7 лет происходило разделение детей по полу. Воспитанием мальчиков начинал заниматься отец, а девочек – мать. Такой представляется выделяемая нами «семейная школа». Отец изготавливал для сыновей охотничье, рыболовное снаряжение (лук, стрелы, лыжи, лодки и пр.). Девочки получали от матери принадлежности для шитья одежды, обуви и др. Родители устраивали с детьми игры и состязания, связанные с промысловой деятельностью у мальчиков и домашним хозяйством у девочек. Мальчиков начинали брать на охоту, рыбную ловлю, привлекать к выпасу оленей, домашнего скота. Девочки активно включались в хозяйственную деятельность. Кроме производственного назначения традиционные игры и состязания были нацелены на развитие жизненно важных физических качеств, обучение двигательным навыкам, а также воспитание нравственности, коллективизма, духовности.

В «общинной» и «родовой школе» подростки обучались правилам коллективной охоты, военному делу. Так, например, В. Г. Богораз пишет, что военное обучение юношей проводилось не семьей, а родом; наиболее старые воины становились инструкторами юношей [8]. В предании «Викотку-предводитель» эскимосы готовятся к походу, и мужчины и юноши проходят специализированную подготовку, которой руководят их вождь Викотку и два его брата. А вот что исследователь говорит о военных играх коряков: «Во время состязаний на праздниках воины различных селений внимательно изучали силу и способы борьбы друг с другом, чтобы использовать добытый опыт в случае возникновения настоящей войны» [9, с. 243]. Подобные игры и состязания имели место и у юкагиров. На межродовых собраниях время проводилось в соревнованиях и играх. Воины различных родовых групп допускались к соревнованию; некоторые из игр также носили военный характер. «В них лишь воины прини-

мают участие» – так пишет В. И. Иохельсон о играх юкагиров Колымского бассейна [6, с. 127]. Роль старшего поколения при военной подготовке прослеживается и в других преданиях коренных и малочисленных народов Сибири [16, 19].

Эти народы в процессе многовекового опыта сформировали образовательную среду, в которой средствами традиционных физических упражнений осуществлялись воспитание, образование, военная и прикладная подготовка, обеспечивающие передачу из поколения в поколение бесценного опыта выживания в тяжелых для существования климатических условиях.

1.4. Этнопедагогические механизмы формирования системы традиционных игр и состязаний

Рассмотренные выше уровни модели позволяют перейти к раскрытию этнопедагогических механизмов формирования системы традиционных физических упражнений.

Народный идеал человека, выходящего победителем из схваток и со стихиями, и с врагами рода, является главной целью, которой подчинена вся система воспитания и образования. Этническая целесообразность построения такой системы задана изначально и не требует проверки. Правила организации и проведения любых традиционных физических упражнений, последовательность и постепенность их применения проверены многовековыми (условно педагогическими) экспериментами.

Исследования позволяют заключить, что как результат многовековой практики коренные и малочисленные народы Сибири создали оздоровительно-образовательную среду. Данную среду условно можно разделить на индивидуальную (личностную), локальную (на уровне семьи), групповую (в условиях рода или племени) и региональную (общинный или межобщинный уровень). Весь этнопедагогический механизм возникновения и развития любых традиционных средств или физических упражнений можно изучить, рассмотрев отдельные составляющие целостного процесса воспитания конкретных качеств человека.

Так, на примере закаливания организма и воспитания устойчивости к воздействию неблагоприятных условий можно исследовать педагогический механизм постепенного приспособления организма к холоду и низким температурам. После рождения ребенок помещается за пределами чума на улицу (индивидуальная оздоровительная среда), где проводит с матерью от 4 до 7 дней [16, 18]. На наш взгляд, именно в эти сроки активизируются защитные силы ор-

ганизма младенца, который при помощи матери постепенно адаптируется к холоду. На следующем этапе ребенок переходит в чум (локальная оздоровительная среда), где мало тепла и прохладно, а дети без теплой одежды ползают по полу. При этом происходит дальнейшее повышение устойчивости организма к простуде и заболеваниям.

Следующим этапом закаливания является привлечение детей, подростков к промысловой деятельности, которая часто сопряжена с преодолением больших расстояний, с колоссальными физическими и психическими нагрузками, с работой в суровых погодных условиях. Так, В. Г. Богораз отмечает, что чукотские пастухи не стремятся тщательно защитить свои ноги от холода. Тепло поддерживается преимущественно за счет движения [8].

При подробном рассмотрении последовательного и постепенного процесса закаливания организма выявляются как педагогический, так и физиологический аспекты механизма формирования устойчивости организма к низким температурам. За небольшой период времени проводится жесткий регламентированный отбор наиболее здоровых и приспособленных детей. Суровые условия Севера исключают возможность длительного процесса закаливания, а система традиционного воспитания позволяет в кратчайший срок активизировать иммунную систему и защитные силы, а затем начать с раннего детства быстро осваивать прикладные умения и навыки.

Аналогичный механизм включается и при обращении к физическим упражнениям. Традиционное физическое воспитание фактически формирует навыки и умения, которые понадобятся в будущей жизнедеятельности. Зарождение и формирование физического упражнения происходит в соответствии с целью игры – переносом игрового двигательного действия в практику. При этом целостные движения в играх разбиты на составляющие и состоят из подводящих упражнений, отдельных элементов, а также части или целого двигательного действия. По такому признаку физические упражнения и игры можно классифицировать следующим образом:

- подводящие (или игры-упражнения);
- подготовительные (или подвижные игры);
- целостные (или игры-соревнования).

Например, метание аркана на оленье рога считается важным профессиональным навыком. Данный двигательный акт разбит в играх на части. Подводящими играми-упражнениями являются игры с метанием детьми укороченного аркана на носки нартов, на ветки деревьев, на колышки, специально забитые в землю, на подвешенный на веревке чурбачок и т. д. Подготовительными иг-

рами можно считать игры с метанием «взрослого» аркана на хорей (на дальность, на точность приземления), на сидящего или стоящего человека, на пробегающих мимо игроков. К подготовительным играм можно отнести также метание снежков в цель; броски колец на сук дерева или палку; перетягивание палки двумя руками сидя на земле; бег; ходьбу. Примером целостных игр (игр-соревнований) может служить метание аркана на хорей в соревновательной обстановке (кто больше сделает точных бросков), метание аркана на бегающих по площадке игроков (имитация оленей) [16]. По дискретным частям и элементам прослеживается зарождение игры и формирование целостного движения, когда оленевод ловит из стада оленя с помощью точного броска петли аркана на рога.

Психолого-педагогический механизм возникновения и формирования двигательных действий связан с логической последовательностью (целесообразностью) овладения тем или иным двигательным навыком, который прошел проверку многовековым опытом жизни коренных и малочисленных народов Сибири. Начиная с ранних лет с помощью подводящих игр у детей за счет многократного повторения формируется сначала неустойчивый динамический стереотип выполнения конкретного движения. Подготовительные игры нацелены на дальнейшее упражнение (неоднократное повторение); при этом у ребенка или юноши образуются несколько устойчивых динамических двигательных стереотипов, которые обеспечивают стабильность игровых действий. Такая постепенная последовательность использования различных игр позволяет формировать необходимый устойчивый двигательный акт и навык. В дальнейшем игры, использующие целостные действия, вводят в программу соревнований на различных праздниках, например: «кто быстрее поймает оленя с помощью аркана». Нагрузка в подготовительных играх легко дозируется как для детей, так и для взрослых за счет продолжительности игры, количества повторений, периодов отдыха и пр. Эмоциональный фон поддерживается за счет духа соревнования, спортивного азарта участников состязания.

Таким образом, этнопедагогический механизм становления и формирования традиционных игр и состязаний имеет следующую структуру:

1. Познание сущности традиционных игр и состязаний посредством народной философии образования, обучения, воспитания (на религиозных праздниках, во время проведения культовых обрядов, сходках охотников, рыбаков, оленеводов, в процессе промысловой деятельности, на досуге и т. д.).

2. Использование игрушек, моделей игрового инвентаря в обучении традиционным играм и состязаниям детей.

3. Применение игр-упражнений, подводящих игр перед участием детей и подростков в играх-соревнованиях.

4. Создание специально упрощенных этнопедагогических условий для быстрого овладения игровыми двигательными навыками (применение укороченных арканов, хореев; использование уменьшенного размера луков и стрел и пр.).

5. Создание специально усложненных этнопедагогических условий для закрепления (до автоматизма) игровых двигательных навыков (метание аркана на несколько хореев, стрельба из лука по движущейся цели, бег по глубокому снегу и т. д.).

Необходимо отметить также, что для этнопедагогического механизма становления и формирования традиционных игр и состязаний характерны следующие особенности: целесообразность; быстрота и скорость; помехоустойчивость. Вековые традиции воспитания позволяют кратчайшим путем и в короткие сроки сформировать личность коренного жителя Сибири.

1.5. Программа обучения, воспитания и образования с использованием традиционных игр и состязаний

Приведенное выше описание содержания модели позволяет раскрыть логическую последовательность становления и формирования традиционных игр и состязаний (см. также рис. 1). Логика исследований позволяет перейти к современному этапу развития, когда для образовательных учреждений осознана целесообразность введения программы обучения и образования подрастающего поколения с использованием традиционных физических упражнений.

Социальная значимость таких программ обусловлена необходимостью сохранения самобытной национальной культуры, а также использования громадного педагогического потенциала традиционных игр и состязаний для воспитания подрастающего поколения. Мы просто обязаны передать новому поколению многовековой педагогический опыт коренных и малочисленных народов Сибири, сохраняя то лучшее, что приемлемо для современного человека.

В настоящий период образовательные учреждения недостаточно используют программы обучения с использованием традиционных игр и состязаний. Примерное содержание учебных программ описаны в наших публикациях [16, 17, 21], где для дошкольных учреждений рекомендованы традиционные игры, связанные с национальными промыслами, – это настольные игры с куклами, с камешками, нитками, утиными носами, оленьими косточками, юлой, волчком и т. д. В дальнейшем по мере взросления детей можно обучать и по-

движным играм («Прятки», «Догонялки», игры с бегом, метанием колец и т. д.). В средних образовательных школах в вариативную часть программы необходимо включать такие специфические игры и состязания, как метание аркана на хорей, прыжки через нарты, перетягивание палки, гонки на лодках, стрельба из лука в цель, стрельба из лука на дальность, «Городки» (национальный вариант) и пр. Кроме того, во внеучебное время рекомендуется создавать секции по национальным видам спорта. В высших учебных заведениях вариативную часть государственного стандарта также можно наполнить национальными видами спорта, подвижными играми, играми-состязаниями, северным многоборьем.

В представленной работе сформулированы модель и концептуальные положения, отражающие становление и формирование системы традиционных игр и состязаний финно-угорских и самодийских народов, физическая культура которых свидетельствует о многообразии традиционных форм, складывающихся под знаком единства с природой. Будущее человечества – в сохранении национальной культуры, бережном отношении к среде обитания.

Проведенный нами анализ позволяет «заглянуть» в недалекое будущее, на 40–50 лет, с тем, чтобы прогнозировать влияние различных факторов на развитие Сибирского региона России, а также на формирование культурного наследия коренных и малочисленных народов. В настоящий период происходит постепенная урбанизация, а вместе с ней и ассимиляция коренных и малочисленных народов Сибири. Эти этносы постепенно забывают свою национальную культуру и утрачивают свою исконную среду обитания, поскольку развитие нефтяной, газовой и химической промышленности разрушает экологическую систему региона. Для того чтобы прекратить эти негативные процессы, территории Сибири должны быть объявлены зонами природных заповедников, в которых и будут проживать коренные и малочисленные народы. Соответственно здесь должны развиваться экологический промысел и оленеводство, необходимые для нормальной жизнедеятельности данных народов, а также местные ремесла – выделка шкур оленей, изготовление сувениров, различной национальной одежды. Развитие туризма, в том числе экстрим-туризма, будет приносить прибыль местным жителям. Изменится облик аборигена Сибири, которой будет представлять собой образованного, использующего современные средства коммуникации человека.

В новых экономических условиях традиционные физические упражнения и состязания будут служить средством объединения жителей различных регионов, а также образования и воспитания. Можно предположить, что будут проводиться гонки на оленьих и собачьих упряжках, гонки верхом на оленях, кон-

ные состязания, метание аркана на хорей, прыжки через нарты, стрельба из лука, метание топора, бег с посохом, перетягивание палки и т. д. Вполне возможны и модификации: гонки на «буранах», автомобильные ралли (со специальными колесами) по труднопроходимым таежным местам, тундре. Национальные виды спорта коренных и малочисленных народов Сибири будут включены в международные спартакиады и фестивали; в полной мере будут использоваться оздоровительные, воспитательные и образовательные функции традиционных физических упражнений.

Традиционные игры и состязания могут выполнять роль связующего звена между культурой прошлого, настоящего и будущего финно-угорских и самодийских и других народов Российской Федерации.

1.6. Народный идеал совершенного человека

Народный идеал совершенного человека формировался на протяжении многих веков из поколения в поколение, что отразилось в былинах, сказаниях, религиозных обрядах и т. д. Это прежде всего народный герой из былинных сказаний.

Фольклор коренных и малочисленных народов Сибири характеризуется достаточным жанровым многообразием (сказки, песни, старинные рассказы, священные сказания, или мифы, героические и военные сказания).

Мифы рассказывались довольно редко, обычно на общественных праздниках. Так, мифы о происхождении медведя были составной частью «медвежьего праздника».

Героические песни исполнялись только в состоянии особого воодушевления; они вводили человека от повседневных забот в седую древность. Поэтому они звучали лишь несколько дней в году: на празднике в честь духов-покровителей, на свадьбах и ярмарках.

Героические, а также военные сказания и сказки можно было услышать чаще, поскольку они не требовали от человека такого эмоционального напряжения. Их рассказывали вечерами, когда все отдыхали; при этом женщины могли заниматься рукоделием.

Повествования о давно прошедших временах были лучшим отдыхом после напряженного труда для охотников и рыбаков, оторванных от дома и живущих в лесной избушке или палаше. Начатый вечером рассказ мог длиться всю ночь и на следующие сутки.

Наибольший интерес для нашего исследования представляют героические и военные песни, богатырские сказки и предания, так как в них содержатся

многочисленные сведения о богатырях, об их физических качествах, об играх, упражнениях и состязаниях.

В работе С. К. Патканова «Стародавняя жизнь остяков и их богатырей по былинам и сказаниям» достаточно подробно описываются образ жизни хантыйских богатырей. Богатыри значительную часть своего времени посвящали физическим упражнениям, развивающим силу и ловкость. Их любимым занятием была охота, преимущественно на крупного зверя (лось, олень). При этом богатыри развивали силу своих ног бегом на лыжах, а силу рук – посредством натягивания тугого лука. Здесь, например, упоминаются сведения о необычно быстром передвижении на лыжах богатыря Салхана, который мог так ускорить свой бег, что лопатка, привязанная к поясу, поднималась и даже вставала вертикально вверх. Другой богатырь, согласно сказаниям, имел такую фантастическую силу, что, попадая стрелой в толстые кедры, пробивал их насквозь; перепрыгивал через ремни, натянутые на высоте в несколько метров; без труда засовывал целое весло в твердую землю [29].

В другой работе С. К. Патканова «Остяцкая былина про богатырей города Эмдера» говорится о необычайной силе одного из героев, который мог руками разломить высушенную бедренную кость коня на семь кусков. Он также обладал удивительными реакцией и ловкостью, которые позволяли ему при звуке натягиваемой тетивы лука увертываться от стрел, приседая или подпрыгивая вверх [28].

Героические песни, сказания хантов являлись фактически единственным средством передачи традиций молодому поколению, в них фиксировалась история физической культуры; они выступали «школой военной подготовки» хантов.

Слушая героические песни, сказания, сказки, хантыйские дети, подростки, молодежь узнавали о древних способах и приемах тренировки силы, быстроты, ловкости, выносливости, о традиционных играх и состязаниях. Кроме того, знакомство с эпическим наследием стимулировало у них желание быть похожими на былинных богатырей.

Информацию о традиционном физическом воспитании молодого поколения содержат и народные сказки, предания хантов. Так, например, в сказках, собранных Т. Чучелиной, есть описание своеобразного «тренировочного режима» мальчика-богатыря Микуля: «Стал он крепнуть не по дням, а по часам. Ест да бегаёт, пьёт да прыгает» [37]. В итоге Микуль развил силу рук до такой степени, что способен был отбрасывать пальцем огромные камни. Мальчик-богатырь победил противника и освободил свой народ из плена.

Свидетельством того, что у хантов существовала самобытная методика развития силы и ловкости у девочек, является сказка «Мойгнынг». Героиня этой сказки участвует в состязаниях в перетягивании оленьего рога, веревочки, палочки и побеждает злого хозяина (благодаря не только своей силе и ловкости, но и высоким нравственным качествам) [37].

О необычайной физической силе девушки-манси говорится в предании «Женщина-богатырь»: «Тогда она рассердилась, лук вырвала, натянула его так, что он пополам переломился» [37].

Весьма интересные сведения о традиционном физическом воспитании хантов имеются в сборнике «Мифы, предания, сказки хантов и манси» [27].

Например, в мифологической сказке «Мужчина Мось, рожденный из колена женщины» описываются элементы хантыйской борьбы. Из этой сказки мы узнаем о том, что в древности у хантов существовали специальные площадки для состязаний в борьбе.

В предании «Лепший» имеются сведения о групповой борьбе, о ритуальном обряде в начале состязания, а также описание некоторых основных приемов. Конечной целью такой борьбы было уложить противника на лопатки.

В героическом сказании «Камень семпыр» достаточно подробно показана древняя игра в каменный мяч – семпыр. Смысл этой игры – поймать брошенный мяч на лету руками и перебросить его кому-либо из игроков другой команды.

Подобной игре в мяч посвящен сюжет героической песни «Подобно Осинуву Листу Верткий Муж», но здесь игроки метают и ловят каменный мяч носком или пяткой ноги, выстроившись в два ряда напротив друг друга. Игра, как говорится в песне, проходила на игровой площадке, изготовленной из серебра или меди.

В «Вогульских сказках» В. Г. Чернецова содержатся сведения о раннем приучении детей манси к промыслам. «Эква-Париц в ту пору еще маленьким был. Подрастать стал, бабка ему лук сделала, стрелы сделала. Эква-Париц вокруг дома бегает, играет. Так играя, однажды зверя убил» [38].

В мансийском предании «Богатырь-невеличка» встречается описание некоторых элементов игры кольцом: «Тут один из играющих положил кольцо себе на ногу, бросил его внуку Богатыря-невелички. Внук Богатыря-невелички в это время размышляет: “Кольцо сюда летит, прилетит, я его рукой поймаю”» [27].

В. Г. Чернецов упоминает такую разновидность игры с кольцом, подчеркивая, что играющие стараются забросить кольцо как можно дальше [38].

Многочисленные сведения о раннем приобщении детей к промыслам, а значит и физическим упражнениям, встречаются в сказках о мальчиках-богатырях.

Например, в сказке «Старик Лампаск и его внук» есть описание того, как мальчик, играя луком и стрелами, постепенно достигает в стрельбе такого мастерства, что после первого выстрела его стрела оказывается вертелом с нанизанной на нее рыбой. За это он получает, как бы в поощрение, богатырское прозвище «Богатырь с Вертелом для Осенней Супки Рыбы» [27].

В сказке «Ими-Хиты» рассказывается о воспитании бабушкой внука Ими-Хиты. Она первая изготавливает ему лук и стрелы, она же дает советы, как по следам разыскать того или иного зверя в лесу [27].

О военной подготовке мальчиков-богатырей сообщается в предании «Месть за отца»: «Остановились около речки, каждый день тренируются, кто сильнее» [27].

В сказке «Богатырь, росший два дня» говорится о том, что герой начал ходить на первый день после рождения, а на второй день пошел на охоту. На третий день мальчик-богатырь был уже в состоянии перенести столько дров, сколько могли привезти десять лошадей [27].

Все вышеперечисленные сведения из сказок о мальчиках-богатырях красноречиво говорят о том, что ханты посредством игр и состязаний с раннего возраста стремились привить детям любовь к труду, а значит и к физической тренировке.

Многие легенды и сказки о богатырях, в которых описываются их победы в единоборствах с врагом, сила, ловкость, неустранимость, отражают реальные возможности таких людей. И в повести «В тени старого кедра» Е. Д. Айпина уже как о действительном факте рассказывается о необычайной силе охотника-ханта, который голыми руками задушил медведя-шатуна [2]. А по сведениям информатора из с. Унсельгорт, его дядя прославился на весь род тем, что свободно догонял на всей скорости мчавшуюся оленью упряжку и даже мог хлопнуть рукой передового оленя. Последний пример – яркое подтверждение эффективности традиционного физического воспитания хантов, позволяющего оптимально развивать выносливость, необходимую оленеводу [16].

Герои преданий коми, как правило, наделены чудесными свойствами и способностями, или обладают чудесными предметами, или владеют необыкновенной физической силой, которая проявляется в процессе труда. Герой Юаныб настолько силен, что от одного гребка веслами его лодка выскакивает из воды и из-под днища проглядывает солнце, а Пера-богатырь бежит на лыжах так быстро, что двухметровый конец сыромятного ремня, другим концом которого обмотана голова героя, развевается параллельно земле. Здесь явно просматривается культ силы и быстроты передвижения, характерный для народов, у которых охота была основным занятием.

Другой герой Йиркап имел чудесные лыжи, сделанные им из дерева-двойника, благодаря чему ни зверь, ни птица не могли ускользнуть от него. Здесь опять же слышатся отголоски древних представлений – у каждого человека в лесу якобы имеется свое дерево, его двойник, если наткнешься на него, то счастье и удача будут сопутствовать тебе во всем. Еще один из героев Тунгусьяк без особого труда ходил под водой от Котласа, т. е. устья Вычегды, до самых ее верховьев; пуля его не брала и убить его можно было, только выстрелив в него хлебной пулей.

Исключительными способностями обладал герой печорских преданий Дарук Паш. Сила его колдовства была такова, что он мог за одну ночь разобрать пятистенный дом, сплавить его по реке на расстояние сорока верст, поставить, а утром из трубы уже шел дым.

Умением повелевать водной стихией, заговаривать дом от пожара и ходить под водой обладал также и сыктывкарский герой Шыпича.

Силач Кортайка обладал свойством произносить заклятье так, что лодка проплывающего мимо человека останавливалась прямо на середине реки; он вел себя как подлинный разбойник – на берегу Вычегды в огромных чанах варило пиво и по несколько дней кряду кутил, не давая покоя соседям [34].

Особый интерес представляет изучение родового общества эвенков (тунгусов), проведенное А. Ф. Анисимовым [3]. Выборы и посвящение гражданского вождя рода сопровождались у эвенков серьезными публичными испытаниями его физической подготовленности. Для этого расчищали большую ровную площадку и устанавливали по полукругу шесть помостов. В центре круга становились шаман и его помощник; кандидат в вожди должен был перепрыгивать с помоста на помост, имитируя пение различных промысловых птиц. Если он выполнял все испытания успешно, посвящение считалось законченным.

В другой работе А. Ф. Анисимов указывает: «Физическая выносливость и духовная стойкость – эти качества высоко ценились в первобытном обществе, и на них были ориентированы в известной степени все рациональные формы общественного сознания: искусство (фольклор), этика, мораль, дополняемые соответствующей системой воспитания» [4, с. 114–115]. Физические испытания сопровождали также выборы военного вождя рода, в обязанности которого входило обучение военному делу мужчин: «Летом военного вождя работа – обучать военному делу мужчин, чтобы все сородичи знали военное дело. Он мужчин обучал рубить мечами, стрелять из лука, прыгать, увертываться от стрел, хорошее управление лодкой, чтобы знали, если откуда-нибудь стрелы летят, чтобы увертываться умели. Один род делили пополам: обучавшиеся к во-

енному вождю шли, не обучавшиеся на расчищенном месте обучаться начинали». Военный вождь должен был быть, прежде всего, хорошим знатоком военного дела и хорошим воином; в связи с этим подвергались испытанию его основные военные навыки: умение хорошо прыгать, хорошо увертываться от стрел противника. Поэтому-то военного вождя рода и выбирали из числа лучших воинов рода, он был, как говорит предание, «самым бойким человеком, самым храбрым воином». Обряд посвящения в военные вожди являлся военным экзаменом избранного кандидата в присутствии всех членов рода [4, с. 88–92].

А. Ф. Анисимов упоминает также об эвенкийских рисунках, в которых воспроизводится церемония посвящения в военные вожди [5].

Физические упражнения эвенков носили массовый характер; согласно преданию, днем становилось темно, если все члены рода начинали упражняться в стрельбе из лука. Военное обучение эвенков разделялось на две стадии. Первую стадию проходило все мужское население рода. Эту часть обучения проводил военный вождь рода. В обучение на второй стадии включались более сложные «военно-спортивные упражнения»¹. Им обучали членов племени, которые специально готовились к военному делу.

Во время племенных сборов у эвенков происходили игры и состязания между отдельными фратриями, причем каждая из них выдвигала свою команду игроков. Массовыми упражнениями в то время были борьба, стрельба из лука, прыжки в высоту через натянутые ременные арканы. Все эти племенные игры нашли отражение в фольклоре.

В чукотских, корякских, юкагирских и ительменских преданиях богатырь все время тренируется, стреляет из лука, метает копье, упражняется в беге, носит огромные тяжести. Если же воин не достигает совершенства в этом или забрасывает упражнения, то он обречен на гибель [6]. Имеются основания считать, что выявление выдающихся качеств воина-охотника происходило на общественных собраниях. По материалам, собранным В. Г. Богоразом среди чукчей, «молодые люди постоянно упражнялись в стрельбе, и на каждом общественном собрании устраивались состязания, причем победитель получал приз, повешенный около цели» [7, с. 27–28].

Предание «Виютку-предводитель» рассказывает, как после общих учений устраивались специальные игры: «бегуны соревновались в беге, борцы – в борьбе, в поднятии тяжестей, а копьеносцы – в метании копий по целям» [9, с. 242].

Именно в таких образах отражен идеал человека, которому надо подражать, следовать.

¹ Термин А. Ф. Анисимова.

1.7. Цель – совершенный человек

Традиционные игры и состязания имеют огромное значение в воспитании и развитии подрастающего поколения коренных и малочисленных народов Сибири – хантов, манси, коми, ненцев. Только через прохождение игровых «школ» возможно было гармоничное физическое развитие детей, подростков и молодежи в прошлом. Забвение традиций физического воспитания этих народов привело к отрицательным результатам физического и духовного развития подрастающих поколений. Изучение и возрождение утраченного потенциала этнопедагогике этих народов позволит исправить создавшееся положение. Для этого необходимо создать новые программы физического воспитания, учитывающие национальные, культурные, возрастные параметры, а также климатические особенности северных регионов России.

Представители современной педагогики говорят о том, что не качество знаний как таковое и тем более не объем усвоенных знаний и умений, а развитие личности, реализация уникальных человеческих возможностей, подготовка к сложностям жизни становятся ведущими идеями образования, которое не ограничивается рамками школы, а выходит далеко за ее пределы.

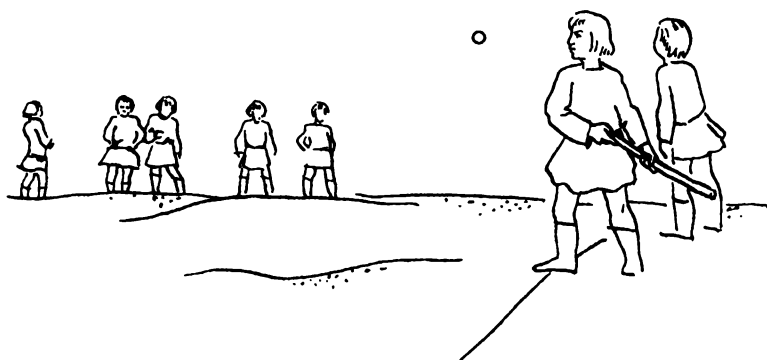
Национальное физическое воспитание должно быть направлено на формирование такого человека, который бы знал, любил и гордился своим народом, его культурой. Кроме того, он должен освоить общечеловеческие культурные ценности. В этом плане возникает проблема интернационализации и национализации воспитательных и образовательных процессов. Эта проблема может быть частично решена посредством широкого распространения традиционных игр, состязаний, национальных видов спорта.

Глава 2. ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ И СОСТЯЗАНИЯ ФИННО-УГОРСКИХ И САМОДИЙСКИХ НАРОДОВ

2.1. Игры и состязания коми

«Лапта» – «Матка»

Проводят эту игру на ровной дороге или поляне весной, летом в вечернее время. Участники игры – мальчики, подростки от 7 до 14 лет, иногда взрослые. Для игры делают две параллельные черты длиной до 20 м. Расстояние от одной черты до другой – 40–50 м. От одной из них выполняются удары по мячу, а за другую должны убежать игроки бьющей команды и возвращаться обратно. Кроме того, для игры изготавливают мяч из кусков оленьей кожи, который набивают оленьей шерстью, палку для ударов по мячу из любого дерева длиной 80–100 см, диаметром 3–4 см.



«Лапта»

В начале игры выбираются две матки (самые сильные и ловкие игроки), остальные игроки делятся на пары. Количество игроков не ограничивается. Пары подходят к маткам и задают вопросы. Например: «Пароход или самолет?». Одна из маток отвечает, и игрок, псевдоним которого совпадает с ответом, отходит в противоположную команду. Таким образом происходит формирование команд.

Затем матки разыгрывают между собой право первого удара. Они поочередно захватывают кистью руки палку снизу вверх; у кого рука оказывается

сверху, та команда и начинает бить по мячу. Команда, победившая в жеребьевке, располагается за чертой, от которой производятся удары по мячу, а противоположная команда располагается равномерно в границах игровой площадки до противоположной черты так, чтобы иметь возможность перехватить мяч в любой точке игровой площадки. В то же время нападающая команда выделяет игрока, который должен подбрасывать мяч подающему игроку из противоположной команды.

Матке дается право бить 4 раза, все остальные игроки делают по одному удару.

Каждый из игроков подающей команды должен после своего удара или ударов по мячу другими игроками добежать до противоположной черты и вернуться обратно, иначе он не получает право повторного удара.

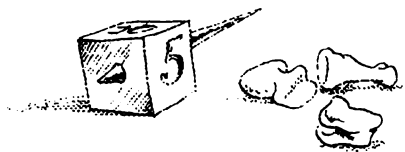
Когда пробивший по мячу игрок и другие игроки этой команды бегут к противоположной черте и обратно, игроки противоположной команды, поймав мяч, стараются поймать мяч или же броском мяча попасть в любого из бегущих. Если кто-либо из игроков принимающей команды ловит мяч на лету или попадает им в бегущего, в этом случае вся команда, принимающая удары, переходит на черту подачи мяча, а игроки подававшей команды переходят на их место в игровое поле.

Если при броске мячом по бегущему был дан промах, мячом овладевают подающие игроки, а игроки, которые забежали за противоположную черту и не успели вернуться назад, могут быстро перебежать на линию подачи мяча.

«Банк» – «Тыречан»

Играют на столе или на ровном полу дети 8–10 лет. Количество игроков – от 5 до 10 человек. Для игры изготавливают из дерева волчок с кубовидной серединой. Каждая боковая сторона куба имеет надпись в виде цифр: 5, 10, 15, а одна из сторон куба пересечена накрест двумя линиями из угла в угол и носит название «банк». Играют обычно на оленьи косточки (суставы ног). До игры заранее договариваются, сколько косточек положит в банк каждый.

Перед игрой тянут жребий, используя палочки или спички. Кто вытягивает длинную палочку, тот и начинает игру, т. е. вращает волчок. Если волчок после вращения падает вверх цифрой 5, этот игрок забирает из банка 5 косточек. Затем волчок крутит следующий игрок и т. д. Если после вращения волчок падает вверх стороной с надписью «банк», то этот игрок забирает все косточки, а играющие вновь вкладывают косточки в новый уже «банк», и игра продолжается далее.



Игра «Банк»

«Выжигание из круга» – «Кручстыс педкэдны»

Игра проходит в летнее время на ровных площадках. Участвуют в игре мальчики и девочки от 7 до 14 лет. Количество игроков не ограничивается.



Игра «Выжигание из круга»

Для игры изготавливают мяч из оленьей кожи, который набивают плотно оленьей шерстью или тряпками. На земле (песке) вычерчивают палкой круг диаметром 5 м. С помощью считалки выбирают двух водящих, которые ходят вокруг круга и неожиданно бросают мяч в игроков внутри круга, которые всячески пытаются увернуться от мяча. Если же кому-то из игроков не удастся увернуться, он выбывает из игры. Попадание в игроков мячом после отскока от земли не засчитывается. Если игрок в круге перехватывает мяч, «выбитые» игроки вновь заходят в круг. Игра продолжается до тех пор, пока водящие не «выбивают» из круга всех игроков. Затем выбирают новых водящих и игра продолжается.

«Чурпалка»

Играют в летнее время дети от 7 до 14 лет на ровных утопанных площадках или на берегу реки. Для игры изготавливают палку для метания (*палич*) из березы длиной до 1 м, диаметром 3 см, а также маленькую палочку длиной 15 см, диаметром 3 см; палки тщательно зашкуривают от неровностей. Кроме того, для игры вычерчивают круг диаметром 1–1,5 м, в центре которого выкапывают ямку глубиной 5–6 см и шириной 10 см. Маленькую палочку кладут сверху, поперек ямки.



Игра «Чурпалка»

Все игроки располагаются с одной стороны круга. Жребием выбирают водящего, который заходит в центр круга и, зацепив паличем маленькую палочку снизу, бросает ее в сторону играющих. Если никому из них не удастся поймать летящую палочку на лету и она падает на землю, то все игроки стараются ее схватить. Тот, кому удастся сделать это первым, старается вбросить ее в круг, где находится водящий, который в свою очередь пытается выбить ее из круга, но только в момент, пока она летит.

В случае, если кто-либо из играющих успевает поймать палочку на лету, он становится водящим, а водящий переходит к рядовым игрокам.

Цель игры – большее количество раз остаться в кругу или большее количество раз поймать палочку на лету.

«Прятки» – «Дебен ворсен»

Играют возле домов дети 5–10 лет (иногда молодежь) круглогодично, обычно в вечернее время. Считалкой или жребием выбирают «голящего». В начале игры выбирают место для «голящего». Оно почему-то называется «сало». Этим местом могут быть одна из сторон дома, крыльцо и т. д. Отсюда дети разбегаются прятаться, и сюда они прибегают отметиться.

«Голящий» становится на свое место – «сало», отворачивается и через некоторое время начинает разыскивать спрятавшихся игроков. Всех, кого «голящий» находит, он приводит к «салу». Если остается ненайденным только один из игроков, все кричат ему: «Выручай!», – и пытаются при этом отвлечь «голящего» разговорами и обманной жестикуляцией. Последний же игрок выжидает удачный момент, затем выскакивает из укрытия и старается быстро добежать «сала» и коснуться его рукой. В случае удачи он выручает всех игроков, и «голящему» приходилось вести игру заново. Если же «голящий» находит всех игроков, то жребием или считалкой назначают нового водящего и игра продолжается.

Игра в кости – «Жезен ворсем»

Играют круглый год в помещении на столе. Участники игры – дети от 10 лет, часто и взрослые. Для игры из бараньих суставных косточек (после отваривания) изготавливают игральные косточки, которые окрашивают в любой цвет. Число играющих – от 2 до 5 человек. В начале игры все игроки имеют равное количество косточек (от 7 до 10 шт.).



Кости для игры

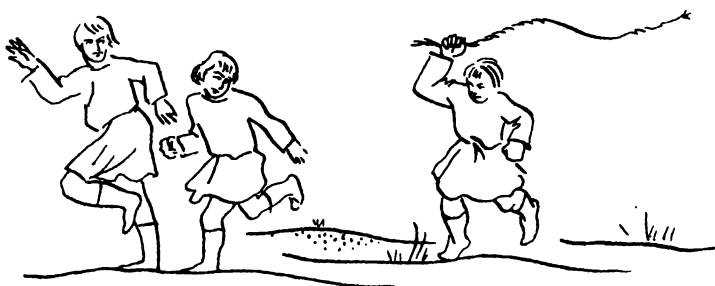
Жребием определяют, кому достанется право первого удара.

Выигравший жребий бьет щелчком указательного пальца по своей косточке, так чтобы его кость ударила о любую другую. Если ему удастся это

сделать, он забирает эту косточку. Если же после удара косточка касается не только второй, но и третьей косточки, то удар не засчитывается, а игру продолжает следующий игрок.

«Веровочка»

Играют в летнее время дети и взрослые на полянках, на песчаных берегах рек. Для игры необходима небольшая веревочка длиной до 2 м. Жребием выбирают водящего. Кроме того, перед игрой обговаривают границы игровой площадки, за которые нельзя выбегать.



Игра «Веровочка»

Водящий старается догнать кого-либо из играющих и ударить его веревкой; затем он бросает ее на землю и убегает в сторону. Игрок, которого водящий ударил веревкой, хватается за нее и как можно быстрее бежит за другим игроком, стараясь также догнать его и ударить веревочкой, и т. д. Лучшим признается игрок, которого водящие ни разу не смогут догнать за всю игру.

«Третий лишний» – «Витасен войлен»

Играют подростки от 14 лет – мальчики и девочки – и даже взрослые. Игра проходит обычно в летнее время на проселочной дороге, на берегу реки в вечернее время. Часто бывает, что игра продолжается до темноты. Для игры выбирают водящего – «третьего лишнего», задачей которого является схватить кого-либо из пробегающих мимо него двух игроков.

Все игроки (кроме водящего) разбираются попарно (мальчик, девочка). Пары встают одна за другой в ряд. Первая пара, взявшись за руки, начинает бег

в сторону водящего и старается обежать его, не расцепляя рук. Если им удастся это сделать, они возвращаются назад и становятся в конец ряда, ожидая своей очереди.



Игра «Третий лишний»

Если же водящему удастся схватить одного из игроков пары, этот игрок становится его напарником и уходит с ним к остальным игрокам, другой игрок становится водящим, и игра продолжается.

«Мяч по лункам» – «Матик»

Играют в зимнее и летнее время дети 6–8 лет (иногда и взрослые) на дороге или на ровной площадке. Для игры из кожи оленя изготавливается мяч диаметром до 10 см. Его набивают оленьим мехом, зашивают и мочат в воде. После сушки он становится очень твердым. Количество игроков – от 5 до 10 человек (мальчики и девочки). Затем каждый из игроков пяткой ноги или палкой выдавливает себе в земле (песке или снегу) лунку (ямку) глубиной 5–6 см, чуть меньше половины диаметра мяча. Лунки располагаются в ряд на расстоянии 10 см друг от друга. На расстоянии 1 м 20 см от ряда лунок проводят черту длиной 1 м. За ней располагается водящий с мячом, и неподалеку от него – остальные играющие.



Игра «Мяч по лункам»

Водящий бросает мяч так, чтобы он, прокатившись по лункам, остановился в какой-либо из них. Игрок, в чьей лунке оказался мяч, должен быстро подбежать к своей лунке, схватить мяч, подбросить его вверх, поймать, а затем броском мяча попасть в кого-либо из убегающих в пределах (заранее обговоренных) игровой площадки (полянки, участка дороги и т. д.). Если ему удастся это сделать, он становится водящим.

Вариант игры. Игроки становятся не за чертой, неподалеку от водящего, а каждый возле своей лунки.

«Поиск зверя» – «Кынь матка»

Играют только в зимнее время подростки, юноши до 18 лет. Состав игроков – от 10 до 20 человек. Перед игрой делятся на две равные команды. Затем жребием выбирают водящую команду. Площадка для игры – вся деревня. Каждая команда выбирает матку (капитана).

Матка команды, которая не водит, уводит своих игроков и прячет их по различным потаенным местам, но только не «в тепло», т. е. не в дом. Затем она возвращается к водящим и сообщает, что все игроки спрятаны и можно идти искать. Игроки водящей команды идут на поиски и стараются как можно быстрее разыскать игроков противоположной команды. Если им удастся это сделать, они уходят прятаться, а противоположная команда ищет их.

Догонялки с палкой – «Суха рузь»

Играют в зимнее время на дороге мальчики 14–16 лет. Количество играющих не ограничивается. Для игры из тальника изготавливают палку 70 см длиной, 1,5 см в диаметре. Конец палки притуплен, чтобы не травмировать игроков. Считалкой выбирают водящего, дают ему в руки палку и разбегаются в границах игрового поля. Водящего называют «суха рузь».

Водящий старается догнать кого-либо из убегающих и коснуться палкой его ягодиц; затем он бросает палку на землю и убегает. Новый водящий берет в руки палку и также старается коснуться ею кого-либо из играющих. Игрок, которому удастся убежать от водящих в течение всей игры, считается победителем.

Игра с веревкой – «Гезен ворсен»

Играют в весеннее и летнее время на берегу реки дети от 10 лет и старше. Для игры необходима веревка, концы которой связывают. Длина ее зависит от количества играющих. Чем больше игроков участвует в игре, тем она должна быть длиннее.



Игра с веревкой

Играющие берутся через промежутки за веревку одной рукой и образуют круг, растягивая ее. В центре круга находится водящий. Водящий посредством неожиданных бросков пытается коснуться рукой игроков, стоящих за веревкой. Игроки, в свою очередь, стараются отскочить на небольшое расстояние от веревки. Если же водящему удастся коснуться игрока за веревкой, этот игрок заменяет водящего, который присоединяется к другим игрокам, и игра продолжается.

Игра с камешками – «Изн ворсам»

Играют дети от 10 лет. В летнее время на берегу рек подбирают камешки разного цвета, но примерно одинакового диаметра (около 1 см) и круглой формы.

Игрок берет целую горсть камешков и кладет их на ладонь. Затем он подбрасывает их невысоко вверх, разворачивает кисть руки ладонью вниз и ловит камешки тыльной частью ладони. Потом он должен снова подбросить камешки вверх и поймать их на ладонь. Ладонь при этом должна быть прямая, сгибать пальцы запрещается. Цель игры – удержать на ладони как можно больше камешков за определенное время.

Борьба – «Берчем»

Борьба проходит на утоптаных ровных площадках в зимнее время на снегу в одежде (в малице). Участвуют в состязании мальчики от 7 до 10 лет. Количество участников в борьбе не ограничивается.

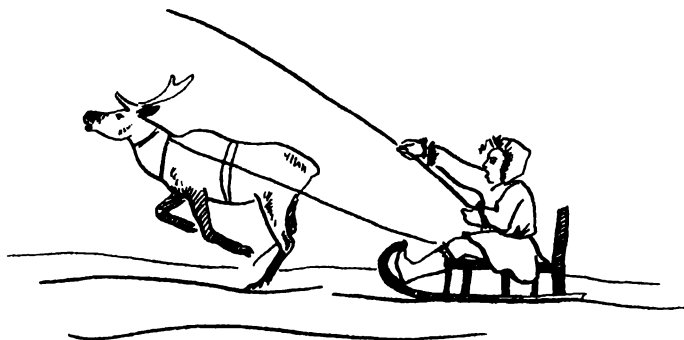
Два борца становятся напротив, обхватывают друг друга и стараются, используя различные приемы, повалить противника на землю. Разрешаются подножки; запрещаются удушающие приемы. Цель состязания – положить противника на лопатки. Затем победивший встречается со следующим участником и т. д. Победителем считается тот борец, которому удастся положить на лопатки всех борцов или большинство из них.



Борьба

Гонки на оленьих упряжках

Гонки проводятся на празднике «Войлан пэра» перед крещенскими морозами. Готовятся к гонкам в течение года. Из тысяч голов отбирают лучших оленей и тренируют их. Каждое племя готовит 5–10 нарт, которыми управляют молодые парни. Маршрут гонки прокладывают на реке, его длина – от 1 до 5 км по кругу. Перед состязанием проводят стартовую и финишную линии. Стартуют две упряжки одновременно, затем соревнуются следующие пары.



Гонки на оленьих упряжках

Упряжка, пришедшая к финишу первой, завоевывает право участвовать в следующем круге состязаний. Победители в парном состязании участвуют в следующих зездах до тех пор, пока не выявят сильнейшую упряжку. Судейство проводят представители нейтральной стороны. Смысл состязаний – показать, чьи олени и нарты лучше. Соревнования проводятся с учетом двух стилей бега оленей (махом и рысью).

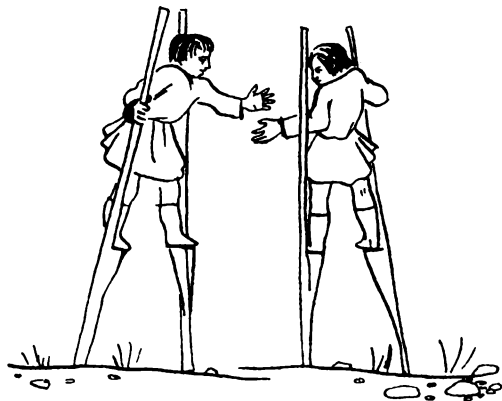
Вариант. На празднике «Ильин день» (летом) проводятся подобные состязания в тундре. Но в упряжку запрягают 6–7 оленей, и они тащат нарты по земле.

Борьба на ходулях – «Ходулявылын бертчины»

Состязаются в летнее время на дороге мальчики 10–15 лет. Для состязания изготавливают ходули из любого дерева.

Игроки встают на ходули и подходят друг к другу на близкое расстояние. Каждый старается свалить противника на землю, толкая его руками, тулови-

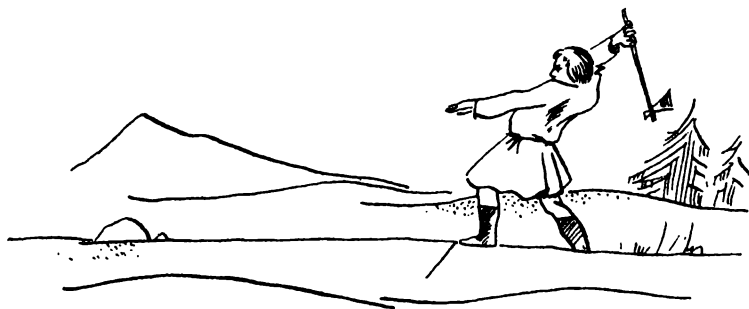
щем. Победитель вступает в борьбу со следующим игроком и т. д. Лучшим считается игрок, которому удастся победить всех соперников.



Борьба на ходулях

Метание топора – «Чер вуззены»

Состязаются на берегу реки дети 10–14 лет и взрослые мужчины (иногда и женщины). Для состязания используют легкий топор с топорщищем из черемухи длиной 60–70 см, диаметром 3–3,5 см, имеющий полукруглую форму. На берегу реки чертят линию, от которой выполняется метание топора. Участник состязания встает в непосредственной близости от этой линии и после замаха сильно бросает топор вверх-вперед. Судьи делают отметку на месте падения топора (кладут камень, сучок). Тот, кто дальше всех метнул топор, становится победителем состязания.



Метание топора

Вариант 1. Участники метают топор с разбега.

Вариант 2. Метают топор через небольшую реку, привязывая к нему длинную веревку.

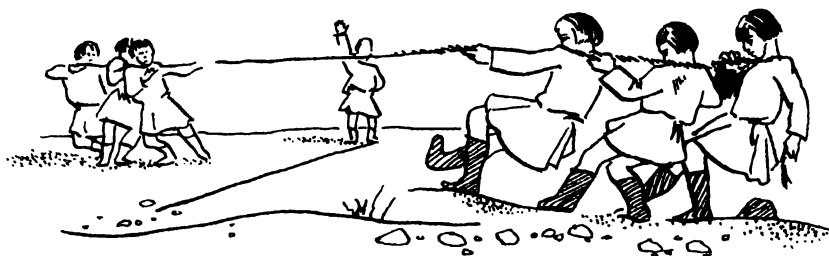
Перетягивание – «Кыскян»

Состязаются мальчики от 10 лет и старше в любое время года. Количество играющих не ограничивается. Для игры изготавливают палку из березы длиной 50–60 см, диаметром 5 см. Палку тщательно зачищают от неровностей, ошкуривают.

Два игрока садятся на пол (землю), упираясь при этом ступнями ног (ноги в коленях должны быть прямыми), берутся равномерно за палку руками и стараются перетянуть игрока, сидящего напротив, так чтобы он оторвался от земли (пола). Ступни ног отрывать от ног противника строго запрещается: нарушитель снимается с состязания. Проигравший также выбывает, на его место садится следующий игрок, и состязание продолжается.

Перетягивание веревки – «Кыс кысем»

Состязаются на традиционных религиозных и национальных праздниках коми-зырян (Ильин день, Крещение, Вороний день, Паслун). Принимают участие в состязаниях и дети, и взрослые. Каждый чум выделяет команду. Место игры – ровная площадка возле чума. Для игры необходима веревка 10–15 м длиной. Посреди площадки проводят линию. Команды располагаются напротив друг друга, взяв веревку на плечо.



Перетягивание веревки

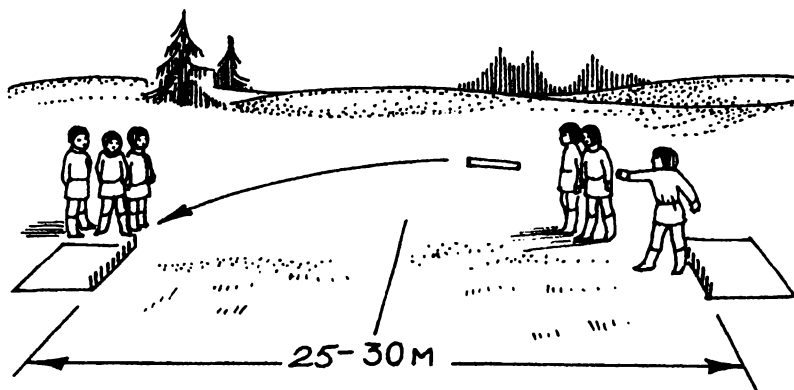
Недалеко от средней линии располагается судья («орел»), который следит за соблюдением правил состязания. Члены команд, взявшись равномерно за ве-

ревку, по команде судьи начинают тянуть, стараясь перетянуть всех соперников на свою сторону. Если им удастся это сделать, проигравшие выбывают из борьбы, а их место занимает команда другого чума и т. д. Победительницей считается команда, которой удастся перетянуть через среднюю линию всех участников состязания.

2.2. Игры и состязания манси

Бросание палки в цель – «Попыл энгэв»

Игра проводится в летнее время на ровных площадках, зимой на снегу. Игруют дети и взрослые. Игра носит командный характер. Количество участвующих – от 2 до 6 человек. Для игры изготавливают из елки или березы 24 дощечки (*поп*) длиной 15–20 см, шириной 3 см и 12 палок (*луврисял*) длиной 50–60 см, диаметром 3–4 см. Дощечки втыкают в землю так, чтобы их можно было сбить, т. е. не очень глубоко, на 2–3 см. Их расставляют в ряд на расстоянии 15–20 см одна от другой, 12 штук на одной стороне площадки и столько же – на другой. Расстояние между сторонами, где стоят дощечки, – 25–30 м. Посередине площадки проводят линию. Место, где стоят дощечки (*поп*), ограничивается линиями так, что получается прямоугольник длиной 2–3 м, шириной 20–25 см. Это место игроки называют «сало».



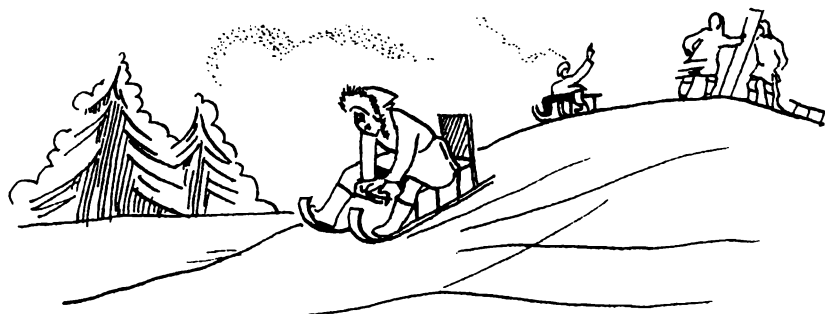
Бросание палки в цель

Одна из команд выстраивается в линию перед рядом дощечек в непосредственной близости от него. После этого игроки по очереди броском палки стараются выбить как можно больше дощечек из противоположного ряда. Если им удастся выбить хотя бы одну дощечку, они переходят к средней линии и оттуда продолжают броски по дощечкам. Необходимо выбить все дощечки из площадки «сало». Броски продолжаются до тех пор, пока у игроков не останется палок.

Затем в игру вступает другая команда от противоположного ряда дощечек. Она старается также бросками палок выбить как можно больше дощечек из площадки соперника. Побеждает команда, которой удастся выбить большее количество дощечек.

Катание с гор – «Сибт тахс эв ёнгөө»

Играют в зимнее и весеннее время, обычно на крутых берегах рек. В игре принимают участие дети и часто взрослые. Для игры необходимы санки, доски, пшурь. Часть крутого берега предварительно заливают водой и дают подмерзнуть.



Катание с гор

Игроки поочередно скатываются с горки, стараясь проскользить как можно дальше. Место, где они останавливаются, отмечают различными способами: кладут ветку, чертят линию и т. д.

Побеждает тот игрок, которому удастся проскользить по реке дальше других.

Игра с камешками – «Ахтасыл туслэвл»

Играют круглогодично мальчики и девочки 5–10 лет. Для игры на берегах рек собирают небольшие камешки округлой формы диаметром около 1 см.

Один из игроков кладет на ладонь 10–15 камешков и подбрасывает их вверх. Затем он должен перевернуть кисть руки и поймать камешки тыльной частью кисти так, чтобы ни один из них не упал на землю (пол). После этого он опять подбрасывает камешки тыльной частью кисти и ловит их уже ладонью руки. Цель игры – уронить как можно меньше камешков.

Игра с палочками – «Ивовел туслэвльл»

Играют круглый год мальчики и девочки 5–10 лет. Для игры изготавливают палочки из дерева длиной 5–7 см, шириной 5 мм. Палочки имеют четырехгранную форму. Количество палочек – от 10 до 15 шт.

Участник игры берет как можно больше палочек в горсть. Затем выпрямляет пальцы и подбрасывает палочки вверх. После этого он должен перевернуть кисть руки и поймать палочки на тыльную сторону кисти. На руке всегда должно быть нечетное количество палочек; для этого при необходимости игрок может сбросить движением кисти лишнюю палочку. Далее он снова подбрасывает палочки вверх, но ловит их уже ладонью и т. д. Если же игрок ловит четное количество палочек, он выбывает; игру продолжает другой игрок. Победителем считается тот, кому удастся удержать большее количество палочек за определенное количество подбрасываний (по договоренности).

«Прячем кольца» – «Туля туйтен»

Играют круглый год в помещении и на улице. Участвуют в игре дети, подростки и взрослые. Количество играющих – от 7 до 10 человек. Для игры необходимо обручальное кольцо (или монетка). Жребием или считалкой выбирают водящего. Все участники садятся по кругу на пол (землю) и, передавая друг другу скрыто кольцо (монетку), прячут его у кого-либо из участников игры. Затем они говорят водящему, что можно отгадывать, у кого спрятано кольцо (монетка). Водящий показывает на предполагаемого игрока и, если он отгадывает правильно, этот игрок становится водящим, а бывший водящий садится на его место.

Игра с палочкой – «Тусланив ивыл егеев»

Играют в помещении (юрте, чуме) дети и взрослые. Для игры необходима одна палочка – четырехгранная, 5–7 см длиной, 5 мм толщиной. Палочка тщательно зачищается от неровностей. Первый игрок берет палочку и кладет ее на ладонь. Затем он подбрасывает палочку вверх и должен поймать ее большим

и указательным пальцами, перевернув кисть руки тыльной частью вверх. После этого он опять подбрасывает палочку вверх, переворачивает кисть ладонью вверх, ловит палочку большим и средним пальцами и т. д. – до мизинца. Если ему удастся это выполнить, он продолжает игру в обратном направлении, т. е. от мизинца. Если же игрок теряет палочку на какой-то стадии игры, он передает ее следующему, а сам дожидается своей очереди.

Стрельба из лука по палочкам

Состязание проводится в летнее и зимнее время на утопанных ровных площадках. Участвуют в состязании подростки 10–14 лет, а иногда и взрослые. Продолжается это состязание порой несколько часов подряд. Участники состязания составляют две команды по 3 человека в каждой. Каждый участник имеет лук и определенное количество стрел. В качестве мишеней используют еловые или березовые палочки длиной 15–20 см, шириной 3 см, толщиной 2–3 см. 7 палочек-мишеней втыкают в землю или снег так, чтобы они падали при попадании стрелы; ставят их плотно в один ряд на расстоянии 1 см друг от друга. На расстоянии 25 м от них также устанавливают свои 7 палочек другая команда.

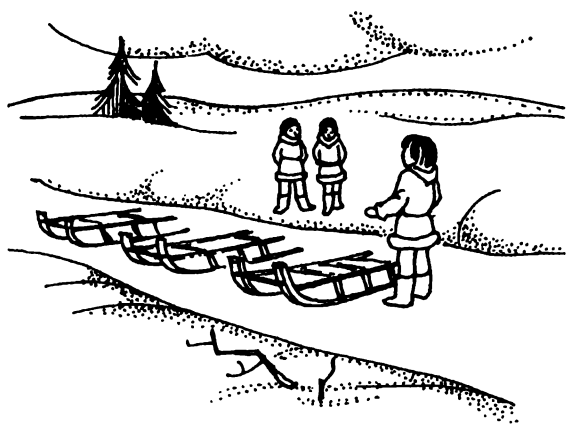
По жребию или договоренности одна из команд встает в ряд у своих палочек-мишеней и начинает стрелять из луков по мишеням противника. Каждый участник состязания выпускает определенное количество стрел. Затем стреляет другая команда. После этого участники состязания подсчитывают количество сбитых палочек-мишеней. Команда, которой удастся выбить больше палочек-мишеней, становится победительницей.

Прыжки через нарты – «Порьункве патев»

В этом состязании принимают участие подростки 12–14 лет. Соревнуются обычно в летнее время на ровной утоптанной площадке.

Для этого устанавливают 5–6 нарт на расстоянии 1–1,5 м поперек площадки. Высота нарт – 50 см, ширина – 70 см. Количество участников не ограничивается.

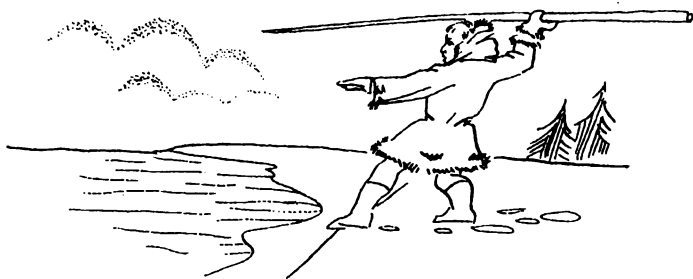
Один из участников становится лицом к первой нарте в непосредственной близости от нее и по команде старшего начинает перепрыгивать через все нарты. Во время прыжков ступни ног должны быть вместе. После того как участник преодолевает ряд нарт до последней, он должен прыжком развернуться кругом, продолжить прыжки в обратном направлении и т. д. Запрещается прыгать боком вперед, сбивать нарты при перепрыгивании. Победителем становится участник соревнований, перепрыгнувший наибольшее количество нарт.



Прыжки через нарты

«Снежная стрела» – «Туннел»

Состязаются на льду, припорошенном небольшим слоем снега или на дороге. Участники – подростки 14–16 лет и даже взрослые мужчины. Количество играющих не ограничивается. Каждый участник держит в руках палку в виде копья из елки. Ее длина 1,5 м. Один конец палки толстый, заостренный, диаметром до 5 см, другой тонкий, тоже заостренный, диаметром 2–3 см. Палку опшкуривают, зачищают и опускают в прорубь несколько раз для того, чтобы она обледенела. Кроме того, для игры на снежном насте дороги или льду реки проводят линию, от которой производится метание палки.



Игра «Снежная стрела»

Игрок берет палку за среднюю часть (руки должны быть обязательно в рукавицах), делает замах назад-вниз и сильно посылает палку толстым концом вперед так, чтобы она после броска скользила всей своей поверхностью по льду или снегу как можно дальше вперед. После того как она перестала скользить и остановилась, к ней подбегает кто-нибудь из участников игры и ставит отметку (кладет палочку, проводит черту и т. д.). Затем метает палку следующий участник состязания и т. д. Победителем становится тот, чья палка оказалась дальше.

«Кольца» – «Кис»

В этом состязании принимают участие только мальчики, подростки. Для состязания изготавливают из гибких веток копыя длиной 70–80 см. Ветки опиляют так, чтобы они в разветвленной своей части были равны диаметру кольца. Кольца изготавливаются из гибких веток 25 см в диаметре; толщина ветки – 1 см. Перед состязанием участники делятся на две команды.



Игра «Кольца»

Команды встают на расстоянии 5–10 м друг от друга. Члены одной из команд поочередно подбрасывают кольца вверх-вперед в сторону игроков с копиями, а те копиями пытаются поразить эти кольца. После подсчитывают результат соревнования, т. е. определяют, кто больше поразил колец. Затем участники состязания меняются снарядами (кольцами, копиями) и состязание продолжается. Побеждает команда, которой удастся точными бросками копыя поразить кольца противника.

2.3. Игры и состязания хантов

Метание шишек – «Пэв юхнат»

Играют в эту игру весной и летом на открытых местах (лесных полянах, дороге) мальчики и девочки. В игре участвуют от двух до пяти человек. Для игры из гибкого прутика черемухи или тальника выстругивают палочку длиной 60–80 см, диаметром 1–2 см. Один из концов палочки заостряют. Игроки собирают шишки и складывают их в кучку у линии, которую проводят поперек дороги, поляны.

Игрок встает у линии, протыкает прутиком шишку так, чтобы она могла сорваться при броске с палочки, размахивается и бросает ее как можно дальше вперед. Место падения шишки отмечает судья или кто-то из игроков веточкой, камешком или другим предметом. Затем по очереди метают шишки другие игроки. Побеждает тот игрок, который дальше всех метает шишки.

Игра с палочкой – «Тюркэмлэли»

Играют в нее летом на песчаном берегу реки, на поляне возле домов. В игре принимают участие только мальчики. Количество играющих не ограничивается. Каждый игрок изготавливает для себя палочку из любого дерева длиной 40–45 см, диаметром 2,5–3 см. Концы палочки заостряются с двух концов.

Игрок берет палочку за один конец тремя пальцами и подбрасывает ее как можно выше вверх, приговаривая при этом заклинание: «Тюркемо! Тяк! Тяк! Тяк!». Палочка должна воткнуться в землю строго вертикально. Если она втыкается наклонно, игроки определяют угол наклона «на глазок». В том случае, когда угол оказывается меньше 45°, попытка не засчитывается. Каждый из игроков подбрасывает палочку по одному разу. Лучшим признается игрок, у которого палочка втыкается в землю вертикально или близко к вертикали.

«Деревянная нога» – «Юх кур»

Игра проводится летом на дороге или на берегу реки. В ней участвуют от 5 до 10 человек. Каждый игрок изготавливает себе ходули из достаточно толстых стволов березы, черемухи длиной до 2 м и толщиной 5–8 см. На расстоянии 50 см от основания заготовок для ходулей оставляют ветки-отростки, опиливают их так, чтобы можно было вставать на них ногами. Кору с жердей снимают, а поверхность зачищают от неровностей. Поперек дороги или берега реки проводят стартовую линию.

По команде старшего или одного из игроков все игроки должны пройти, пробежать определенное расстояние как можно быстрее. Тот игрок, который преодолевает расстояние быстрее всех, становится победителем.

Если игрок срывается с ходуль и касается земли ногами, он выбывает из игры.

«Лунка» – «Айлот хира»

Играют круглый год мальчики и девочки. Зимой играют на льду, летом на утопанных ровных площадках возле домов. В игре принимают участие от 8 до 10 человек. На льду (земле) очерчивают круг диаметром 10 м и более (это зависит от количества играющих). В центре круга выкапывают лунку диаметром 20 см, глубиной 10 см. Каждый игрок имеет палку с изогнутым концом, длина которой – 1 м 25 см, диаметр 2,5 см. Палку обычно изготавливают из березы. Для игры также изготавливают кубик (из любого дерева) со стороной, равной 8 см. Все эти атрибуты игры тщательно зачищаются от неровностей. Затем игроки становятся вдоль круга (снаружи) и каждый из них делает для себя во льду (земле) небольшую лунку диаметром 15 см, глубиной 5–10 см. Предварительно по договоренности между собой или по жребию игроки выбирают водящего. После этого игроки вставляют палки в свои лунки. Водящий встает за круг на расстоянии 1–1,5 м от игроков.

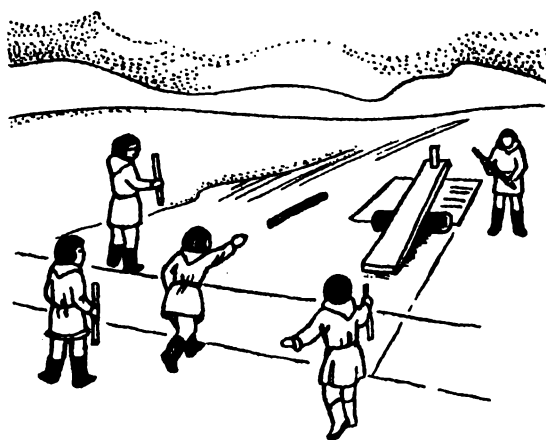


Игра «Лунка»

После команды водящий старается ударом палки по кубику закатить его в центральную лунку в кругу или же катает кубик, бегая вокруг игроков и выжидая, когда кто-то из играющих «зазевается» и даст ему возможность беспрепятственно послать ударом палки кубик в центральную лунку. Игроки же с палками стараются отбивать кубик палками. Но они не должны долго оставлять свои лунки свободными, так как если водящий успеваеt воткнуть свою палку в лунку зазевавшегося игрока, тот в этом случае становится водящим. В случае, если водящему удастся закатить кубик в центральную лунку, игрок, в непосредственной близости от которого пролетел кубик, становится водящим, а водящий занимает его место. Лучшим признается игрок, которому чаще других удается закатить кубик в центральную лунку.

«Выбей чурочку» – «Лаки чокли»

В эту игру играют зимой и летом на ровных утопанных площадках. В игре принимают участие только мальчики. Количество играющих не ограничивается. Для игры требуется доска длиной 2 м, шириной 15 см и толщиной 3 см; чурочка длиной с ширину доски – 15 см и диаметром 15–20 см. Каждый игрок имеет палку длиной 80–100 см, диаметром 3 см.



Игра «Выбей чурочку»

Обычно все эти снаряды изготавливаются из сосны или кедра, тщательно зачищаются от сучьев и ошкуриваются. Доску кладут одним концом на чурба-

чок и на этот конец ставят чурочку (*чокли*). Другой конец доски лежит на земле. Край доски с чурочкой упирается в квадрат, начерченный на земле (площадь его 2×2 м); его называют «домик». На расстоянии 3 м от края доски, лежащего на земле, проводят линию, которая носит название «выручалка». Возле нее становится игрок, который в случае, когда промахиваются все игроки, вступает в игру. Основные броски выполняются с линии, параллельной линии «выручалки», которая находится в 6 м от ближнего конца доски. Перед началом игры игроки поочередно бросают палки двумя руками назад-вверх через голову. У кого палка улетала дальше всех, тот первым начинает игру – выполняет броски по чурочке. Игрок со вторым результатом по дальности метания палки становится возле линии «выручалка», а игрок, у которого упала палка ближе всех, становится сбоку в 2–3 м от «домика»; его называют «галящим».

Первый игрок бросает палку с основной линии, стараясь броском палки выбить чурочку за «домик». Затем он должен быстро подбежать к доске, схватить свою палку и коснуться ею доски быстрее «галящего», который в свою очередь должен быстро подобрать чурочку и коснуться ею доски. В случае, если чурочка падает в «домик», игрок, производивший бросок, становится «галящим». В ситуации, когда игрок, бросавший с основной линии, явно не успевает схватить чурочку после броска, его может выручить игрок с линии «выручалка». Этот игрок бросает палку со своей линии по чурочке, стараясь сбить ее. Игрок, который выбивает чурочку за «домик» три раза подряд, становится на линию «выручалка», а игрок с этой линии уходит на основную линию. Если никто из игроков не может сбить чурочку с доски, «галящий» берет ее в руки, делает три шага к лежащим палкам, плюет в их сторону и становится на место плевка. После этого он бросает чурочку в любую из лежащих палок и, если он попадает в одну из них, хозяин этой палки становится «галящим», если промахивается, все остается по-прежнему. Все остальные игроки поднимают свои палки, и игра возобновляется. Если «галящий» играет не в полную силу или устает и уже не может бегать, то его укладывают спиной на палки и катают по ним в наказание за плохую игру. Лучшим признается игрок, который точнее выполняет броски и ни разу не был водящим.

«Городки» – «Юх селн юнты манлуман»

Играют в летнее время на ровных площадках только мальчики. Количество игроков не ограничивается и зависит от количества имеющихся палок для метания. Для игры изготавливают палки (*сюлы*) по 5 шт. каждому из игроков. Длина палки 50 см, диаметр 2–3 см. Затем изготавливают десять чурочек (*сел*)

длиной 15 см, диаметром 2–3 см. Они могут быть округлой и четырехгранной формы. Весь игровой инвентарь изготавливается из сосны и тщательно зачищается. На площадке чертят два квадрата на расстоянии 25–30 м друг от друга. Сторона одного квадрата равняется 1–1,6 м. Посередине между этими квадратами проводят линию. На стороне каждого квадрата, ближней к этой линии, команды устанавливают чурочки на равном расстоянии друг от друга. По жребию или по договоренности между собой одна из команд начинает игру первой.

Один из игроков встает в непосредственной близости от своего квадрата и метает палки, пытаясь попасть в чурки противоположной команды. Если после броска палка остается лежать в квадрате противников, ее, как и чурочки, необходимо выбить за пределы квадрата. Если игроку удастся выбить хотя бы одну чурочку, вся команда подходит вместе с ним к средней линии; уже с меньшего расстояния он продолжает бросать палки по чурочкам, пока не промахнется. После этого по очереди бросают палки остальные игроки. Когда у игроков кончатся все палки, играть начинает другая команда. Побеждает команда, которой удастся выбить все чурочки из квадрата соперников.

Игра с кольцом – «Корки емюни»

Проводится эта игра в летнее время. Участвуют в ней мальчики и девочки. Количество игроков не ограничивается, но игра носит командный характер и поэтому численный состав команды должен быть одинаковым. Для игры требуется кольцо диаметром 80–100 см, которое изготавливают из ветки черемухи, толщина которой примерно 1–2 см. У каждого игрока в руках палка длиной 120–140 см, диаметром 2,5 см. Команды расходятся на расстояние 20–25 м друг от друга.



Игра с кольцом

Игрок одной из команд берет в руки кольцо и с размаха бросает его в сторону противоположной команды так, чтобы оно покатилося по земле с максимальной скоростью и как можно дальше. Игроки противоположной команды стараются поймать кольцо своими палками. Если им удастся это сделать, они бросают его в сторону противника. Если же им не удастся поймать кольцо и оно прокатывается мимо, они отступают назад до места его остановки. А команда, удачно выполнившая бросок кольца, продвигается вперед на такое же расстояние. Побеждает команда, которой удастся отгеснить команду соперника на большее расстояние.

Игра с диском – «Корки мэну санрам»

Обычно играют в сосновом бору. Участвуют в игре дети и взрослые. Для игры из дерева (лучше молодой сосны) выпиливают диски диаметром от 16 до 30 см, толщиной 1,5 см. Перед игрой расчищают площадку шириной 2 м, длиной 10–15 м, а также проводят линию на земле, от которой в дальнейшем производятся броски дисков.

Игрок встает перед чертой и бросает диск вперед так, чтобы он покатился по земле вперед как можно дальше. На месте остановки диска делаются отметки (кладут сучок, небольшую веточку и т. д.). Побеждает игрок, чей диск оказывается дальше, чем у других игроков.

Игра с кольцами – «Кусан юх»

Играют летом в лесу, на полянках, мальчики и девочки. В игре принимают участие 6–8 игроков. Для игры из веток тальника толщиной около 1 см изготавливают 5–6 колец диаметром 15 см и колья длиной 90 см, диаметром 2–3 см. Кроме того, каждый участник изготавливает себе из сухостоя кол, на который в дальнейшем он метает кольца. Затем игроки забивают колья в землю и проводят в 2–3 м от них линию, с которой осуществлялись броски.

Игроки становятся в непосредственной близости от линии напротив своих колец и стараются набросить на них как можно больше колец. Победителем считается игрок, которому удастся набросить на кол наибольшее количество колец.

«Борьба оленей» – «Кор велит»

Игра проводится в то время, когда у оленей отпадают рога. Участвуют в ней мальчики и девочки. Оленьи рога прикрепляют веревками к голове. Двое

играющих становятся друг против друга, упираясь рогами. Задача соперников заключается в том, чтобы сбросить друг у друга с головы рога. Проигравший выходит из игры, а на его место становится следующий игрок. Победителем признают игрока, который смог сбросить рога у большинства игроков или у всех.

Перетягивание веревочки – «Ченчих талты»

Состязаются как мужчины, так и женщины. Количество участников состязания не ограничивается. Для игры используют веревочку из оленьих жил длиной 1,5–2 м, толщиной 2–3 см. Соперники садятся напротив друг друга, упираясь ступнями ног (ноги в коленях должны быть прямыми). Веревочку наматывают на одну руку.

По команде судьи соперники стараются перетянуть друг друга так, чтобы кто-то из них оторвался от земли (пола). Блестящей победой считается перебросить соперника через себя. После этого с победителем садится состязаться следующий участник. Побеждает тот, кому удастся перетянуть всех.

Перетягивание шеей – «Сапалн үэр талты юнт антупкелн»

Состязание проводится в любое время года. Участвуют в нем подростки и мужчины. Количество игроков не ограничивается. Для игры используют ремень из оленьей упряжи длиной 2 м.

Два участника садятся напротив друг друга, упираясь ступнями ног, надевают на шею ремень и по команде судьи начинают тянуть его на себя шеей, стараясь оторвать соперника от земли (пола). Проигравший выбывает из борьбы, а на его место садится другой участник. Побеждает участник состязания, которому удастся перетянуть большее количество соперников.

Перетягивание пальцами – «Лайна талэхсели»

Соревнуются круглый год подростки и взрослые мужчины. Количество участников – обычно от 5 до 6 человек. Для состязания нужна доска длиной 1,5–2 м, шириной 35–40 см, толщиной 2–3 см.

Двое участников садятся напротив друг друга, упираются ступнями ног в доску (ноги в коленях должны быть прямыми), цепляются большими пальцами рук и по команде судьи стараются перетянуть друг друга так, чтобы соперник оторвался от земли (пола). Проигравший выбывает из борьбы, а на его ме-

сто садится следующий участник. Побеждает тот, кому удастся перетянуть всех участников состязания.

Перетягивание петли мизинцем – «Фушан нэр тэдта»

Состязаются в любое время года подростки, мужчины; иногда могут подключиться и женщины. Для состязания изготавливают веревочную петлю длиной 50–70 см.

Два участника садятся напротив, упираясь ступнями ног. Затем берут мизинцами рук петлю, растягивают ее и по сигналу судьи начинают тянуть ее на себя, стараясь оторвать противника от земли (пола). Проигравший выбывает из борьбы, а на его место садится другой участник. Если участник отпускает петлю, он также считается проигравшим. Победителем становится тот, кому удастся перетянуть мизинцем всех участников.

«Переломы кость» – «Котэнь лух мурэхтэлэ»

Состязаются круглый год дети, подростки, взрослые и даже старики и женщины. Специально ходят по чумам (на стойбище обычно насчитывается 4–5 чумов) и предлагают переломить плечевую кость глухаря.

Участник берет кость двумя руками за концы и старается, согнув кость, переломить ее. Но переломить ее очень даже непросто. Поэтому, если кому-то из участников удастся это сделать, о нем расходуется слава на всю округу.

«Ловля хорей» – «Сув евлмиты»

Состязаются круглый год мальчики, подростки, взрослые. Для состязания в землю втыкают хорей длиной 3 м. На расстоянии 10 м от него проводят линию, от которой производятся броски *тынзянов* (арканов). Для состязания каждый участник имеет тынзян длиной до 20 м, сплетенный из оленьей кожи, смотанный в 2 мотка.

Игрок подходит к линии и выполняет бросок одного мотка аркана (другой он удерживает в левой руке) так, чтобы петлей захватить верхушку хорей. Если бросок был удачным, игрок подходит к хорю и снимает петлю, опять сматывая тынзян в два мотка. В случае промаха он просто сматывает аркан в один моток, подтягивая его к себе. Состязание продолжается до тех пор, пока кто-то из участников не набирает первым десять попаданий. Он и становится победителем.

Состязание в беге – «Паста коята»

Состязание проводится в любое время года на ровном месте (обычно на дороге). Участвуют в беге молодежь и взрослые мужчины. Количество игроков не ограничивается. Дистанцию бега устанавливают по договоренности перед началом состязаний. Обычно она равняется 200–300 м. Затем проводят стартовую и финишную линии. Иногда для определения окончания дистанции выделяют какой-то предмет (дом, дерево, камень и т. д.). На финише стоит судья, который называет победителя забега. В забеге стартуют два участника. Во время бега запрещается отталкивать рядом бегущего. За подобное нарушение участник снимается с дистанции. Проигравшие выбывают из борьбы, а победители затем состязаются между собой. Таким образом, участники состязаются до тех пор, пока не остаются два участника. Они то и выявляют сильнейшего в личном споре.

Вариант. Стартуют сразу все участники состязаний в беге.

Бег на подволоках – «Нимэлна кэсилли»

Состязание проходит в зимнее время. Участвуют в нем молодежь и взрослые мужчины. Состязаются на краю села. Специально выбирают место с глубоким покровом снега. Количество участников – от 5 до 10 человек. Судят соревнования обычно старики. Длина дистанции – 1–1,5 км. Для участия в состязании каждый должен иметь охотничьи лыжи, подбитые мехом, *подволоки*.

Участники встают в одну линию и по команде судьи начинают бег до противоположного края деревни, где обычно их ожидают судьи. Конец дистанции обозначается условным предметом (дерево, колодец, камень и т. д.). Тот, кто прибегает к финишу первым, становится победителем.

Прыжки через лодки – «Неверты айрыт алыпта»

Состязаются в летнее время на берегу реки молодежь и взрослые мужчины. Для состязания необходимо несколько лодок (*обласов*).

Вначале кладут на песок одну лодку. Игрок встает напротив нее и, оттолкнувшись двумя ногами с одновременным взмахом обеих рук, старается перепрыгнуть через нее поперек. Затем прыгает следующий участник и т. д. После того как все участники состязания перепрыгивают через одну лодку, рядом борт в борт ставят вторую, третью и т. д. Игрок, который касается лодки любой частью тела во время прыжка, выбывает из борьбы. Победу одерживает тот участник, которому удастся перепрыгнуть большее количество лодок.

Вариант. Прыгают через лодки с разбега, отталкиваясь при этом двумя ногами.

Прыжки с валиком – «Вялехна тантэ хелелтехе вослы»

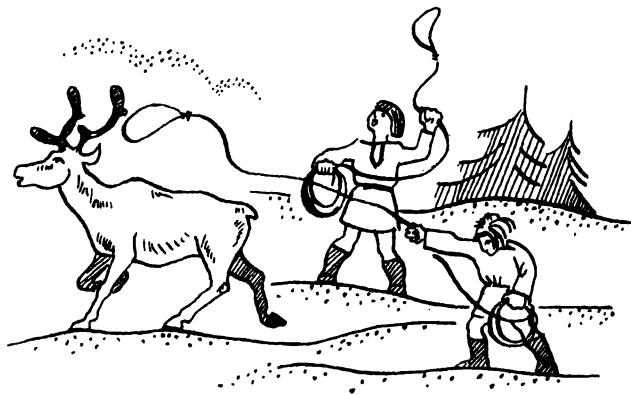
Состязаются на песчаном берегу реки. Участвуют подростки и молодежь. Для состязания натягивают веревку между деревьями или двумя кольями. Для прыжков используют шест для управления оленями (*валик*).

Игрок отходит от веревки на расстояние 15–20 м, берет в руки валик (одной рукой за верхнюю часть, другой на 70–80 см ниже) и, разбежавшись, упирается валиком в песок в непосредственной близости от натянутой веревки. Затем он отталкивается ногами, подтягивается руками на шесте и пытается как можно выше выбросить ноги вверх, стараясь перепрыгнуть через веревку. После этого по очереди прыгают остальные участники состязаний. Если высоту берут все, веревку поднимают выше и продолжают прыгать дальше. Касание веревки любой частью тела запрещено, за это прыгуна снимают с состязания. Участники, которым не удастся взять высоту после трех попыток, выбывают из борьбы. Побеждает тот участник, которому удастся преодолеть максимальную высоту.

2.4. Игры и состязания лесных ненцев

Ловля оленя – «Вяркукота»

Играют в загоне для оленей в зимнее время мальчики 10–14 лет. Количество играющих не ограничивается. Для игры отбирают из стада оленя. Каждый игрок держит в руках аркан. Один из играющих удерживает оленя руками за рога, остальные игроки окружают его на расстоянии 15–20 м.



Ловля оленя

Игрок, удерживающий оленя, отпускает его, и тот начинает бегать между игроками, которые стараются броском аркана поймать его. Игрок, который первым ловит оленя, уводит его в сторону, освобождает от петли и направляет его в сторону других игроков, которые также стараются заарканить его. Побеждает игрок, которому удастся заарканить оленя большее количество раз.

«Урони товарища»

Игра проводится в зимнее время среди мальчиков и подростков 8–15 лет. Игроки во время перекочевок, когда возникает необходимость согреться после долгого сидения на нартах. Количество играющих не ограничивается. В начале игры по жребию выбирают водящего, обговаривают границы игрового поля (участка дороги).

Водящий разбежится и, катясь на одном колене, старается второй ногой, которая выпрямлена в колене, свалить кого-либо из играющих на снег. Игроки пытаются увернуться от подката и устоять на ногах. Если же какому-либо игроку это не удастся и он падает на снег, он в этом случае становится водящим. Лучшим считается игрок, которого не смогут свалить ни разу.



Игра «Урони товарища»

Вариант игры. Несколько игроков (2–3 человека) становятся водящими, и стараются свалить подкатом кого-то из участников игры.

Скользящее копые – «Наля»

Играют только в зимнее время подростки и мальчишки 10–14 лет, могут участвовать и взрослые мужчины. Игра проходит на участке дороги или реки, припорошенном свежим снегом. Количество игроков – от 2 до 10 человек. Для игры изготавливают копые из целой сосенки, растущей в низине, возле реки. Длина копыя – 1,5 м, диаметр в носовой части – 2–3 см, в хвостовой части – 1,5 см. Носовая часть копыя обычно закруглена. Копые тщательно зашкуривается и очищается от неровностей. Перед игрой его 2–3 раза опускают в прорубь, чтобы на его поверхности образовалась ледяная корка. Метают копые только в рукавицах.



Игра «Скользящее копые»

Команды проводят поперек дороги две черты на расстоянии 30–40 м одна от другой. Игроки располагаются за своей чертой напротив друг друга. Игрок одной из команд по жребию или договоренности начинает метать копые в сторону противников.

Он становится лицом к черте, берет копые за середину и, делая небольшой замах назад, посылает копые вперед так, чтобы оно, упав плашмя на снег, заскользило прямо вперед в сторону противника. Игроки же противоположной команды должны остановить копые у своей черты, наступив на него ногой. Если им удастся это сделать, они метают копые в обратном направлении. Если им не

удается остановить копье, они должны отступить назад на то расстояние, которое копье проскользило за их чертой. Противоположная же команда выдвигается вперед на это же расстояние. Перед игрой участники заранее обговаривают границы игровой площадки, до которых необходимо продвинуться командам, чтобы победить в игре. Побеждает команда, которой удастся вытеснить противников за границы.

Вариант игры. Играют два игрока (один против другого).

«Охотники на лебедей» – «Тятпэйнта»

Играют в летнее время во время пути к месту охоты на лебедей. Участвуют молодежь и взрослые мужчины. Количество игроков не ограничивается. Каждый участник игры имеет свою лодку (*облас*). Цель игры – как можно быстрее достичь того или иного места, где обычно обитают лебеди. Для этого необходимы прекрасное знание местности, сила, ловкость, выносливость, быстрота, поскольку лодку иногда приходится тащить по песку или нести на себе. Стартуют с одного берега реки или озера одновременно.

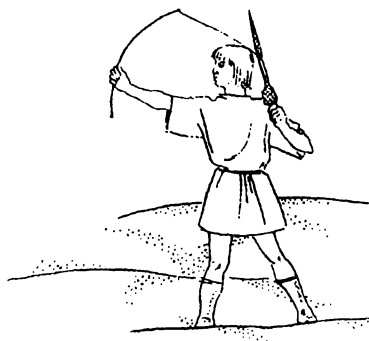


Игра «Охотники на лебедей»

После старта каждый участник устремляется к цели – озеру, реке, где обитают лебеди. Для этого он должен выбрать наиболее приемлемый для него маршрут, т. е. если он хорошо умеет грести веслом, то выбирает путь, где чаще всего встречаются реки, озера; если же он может быстро тащить лодку по песку, то он выбирает путь, где чаще всего встречаются безводные участки. Побеждает игрок, которому быстрее всех удастся достичь цели.

Метание лопатки

Играют в летнее время мальчики 9–12 лет на берегу реки. Каждый игрок изготавливает себе стрелу (*лопатку*) из любого дерева. Она по форме напоминает ракету. Длина лопатки – 40 см, диаметр ее в средней части равен 8 мм. К передней части диаметр лопатки уменьшается до острия. На другом конце лопатка имеет форму хвостового оперения ракеты. Ширина хвостового оперения внизу равняется 2,5 см, в узкой его части – 1,5–2 см. Хвостовое оперение в самом конце уплощается до 1–2 мм. В средней части лопатки делают небольшую зарубку. За нее цепляют веревочку, длина которой – около 40 см. Веревочку привязывают к упругому пруту длиной 50 см.



Метание лопатки

Игрок берет лопатку за хвостовую часть левой рукой, а в правую руку – прутик с веревочкой, закрепленной за зарубку в средней части лопатки. Затем резким движением правой руки игрок бросает лопатку вверх-вперед так, чтобы она взлетела как можно выше и дальше. Обычно метают через реку. Игрок, которому удастся метнуть лопатку дальше других, признается победителем.

Стрельба из лука на меткость – «Пявсукохома»

Играют в летнее время возле домов мальчики 10–14 лет. У каждого из игроков имеется лук со стрелами. Длина лука – 1,5 м, диаметр – 3 см. Кроме этого изготавливаются стрелы длиной 60 см, толщиной 1 см. На конце стрелы имеется утолщение в форме цилиндра диаметром 3 см. Для игры выбирают дерево с пышной кроной (сосну, кедр).

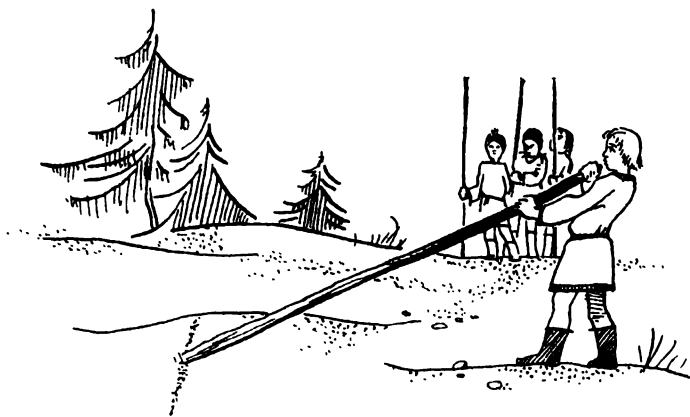


Стрельба из лука на меткость

Один из игроков по договоренности пускает стрелу так, чтобы она застряла в ветках дерева. Тем самым она становится мишенью. Затем следующий игрок старается своей стрелой сбить стрелу-мишень с веток. Если ему не удастся это сделать и его стрела застревает в ветках, она тоже становится мишенью для игроков. Третий игрок пыгается сбить уже две стрелы и т. д. Игрок, которому удастся сбить хотя бы одну стрелу, получает ее в дополнение к имеющимся. Следует отметить, что игроки стараются попасть в утолщение на конце стрелы, иначе она может сломаться; впрочем, это не запрещается правилами. Победителем становится игрок, которому удастся первому сбить все застрявшие стрелы.

Прыжки с шестом – «Пям нятьмаш хамулкама»

Играют на берегу реки, на песке мальчики от 9 до 12 лет. Количество игроков – 5–10 человек. Для игры из елки, березы, сосны изготавливают шесты длиной до 2 м, диаметром 5–6 см. Их тщательно очищают от сучьев и неровностей. Кроме того, на песке проводят линию, от которой производятся прыжки.



Прыжки с шестом

Игрок ставит шест на линию, берется за его верхнюю часть правой рукой.левой рукой игрок берется за шест на 50–60 см ниже. Затем он отступает от линии на 1,5–2 м, наклоняет шест под углом 50–60° так, чтобы верхний конец шеста уперся в плечо и, оттолкнувшись двумя ногами от земли, подтягивается на шесте с помощью рук. В прыжке игрок вытягивает ноги вверх, стараясь улечь как можно дальше вперед. Длина прыжка замеряется по ближайшей по отношению к стартовой линии точке. Затем прыгает следующий игрок и т. д. Побеждает игрок, которому удастся прыгнуть дальше всех остальных участников игры.

Метание аркана на снег

Играют в зимнее время на стойбище. Каждый из игроков имеет аркан. В игре принимают участие дети от 9 до 13 лет, взрослые мужчины и даже старики. Выбирают припорошенную снегом лесную полянку.

Все участники встают в линию лицом к полянке и поочередно с небольшим интервалом метают свои арканы так, чтобы они, пролетев по воздуху, приземлились на снег. При этом при приземлении петля аркана должна лечь на снег в форме круга, а остальная часть аркана – в виде точной прямой линии. Для этого игроки в конце броска поддевают свои арканы, чтобы придать

петле нужную форму. Побеждает игрок, которому удастся придать своему аркану наиболее идеальную форму.



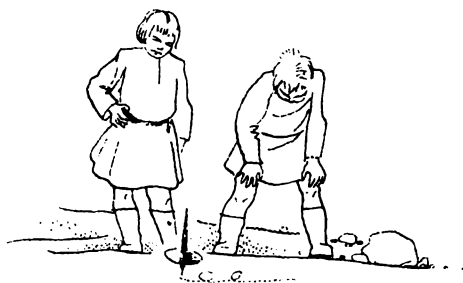
Метание аркана на снег

Игра с юлой – «Конат»

Играют дети от 5 до 9 лет и взрослые, которые таким образом стараются быстрее усыпить детей. Количество игроков – 2–3 человека. Играют на полу или на столе. Для игры из любого дерева изготавливают диск диаметром 4–5 см, толщиной 1,5–2 см. В центре диска просверливают дырочку диаметром 5–10 мм. Кроме этого, изготавливают палочку длиной 12 см, диаметром 5–10 мм. Концы палочки заостряют. Затем палочку вставляют в центральное отверстие диска так, чтобы нижняя часть палочки была длиной 1,5–2 см, а верхняя – 10 см.

Кто-нибудь из старших раскручивает юлу так, чтобы появилась иллюзия, что она стоит на месте, и при этом приговаривает: «Конат! Конат!» («Спать! Спать!»).

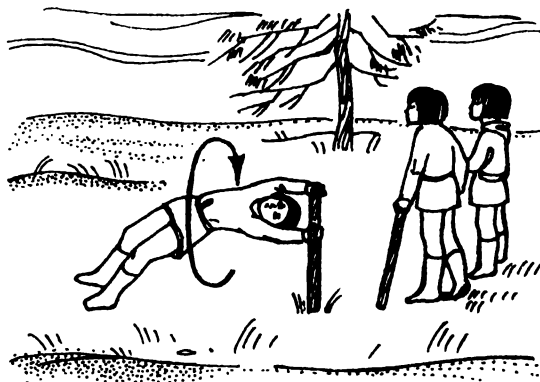
Вариант игры. Могут вращать юлу, перевернув ее основанием вверх, т. е. она должна вращаться на длинной части палочки. Но это гораздо сложнее сделать.



Игра с юлой

«Повернись с палкой»

Играют в летнее время в перерывах между работой дети и взрослые. Для игры изготавливают палку из березы или елки длиной 60–80 см. Палку зачищают от неровностей.



Игра «Повернись с палкой»

Игрок берет палку правой рукой за верхний конец, левой за середину. Затем он принимает положение упора лежа с опорой о палку руками и, не отрывая ног от земли (ноги при этом должны быть прямыми в коленях), старается повернуться на 360° в правую или левую сторону, перебирая руками палку. При этом он не должен касаться земли никакой частью тела, кроме ступней ног.

Победителем признают того игрока, которому удастся провернуться большее количество раз, чем другие играющие.

Вариант. Палку могут укоротить (это значительно усложняет выполнение поворотов).

«Может быть, сломается?» – «Малтявсу?»

Состязаются круглый год и дети, и взрослые. Для этого необходима вываренная плечевая кость лебедя.

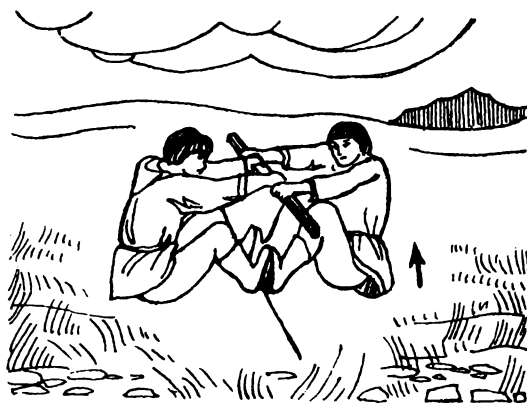
Первый участник берется двумя руками за концы кости лебедя, которые предварительно обматывают тряпками, и пытается согнуть, сломать ее. Если ему не удастся это сделать, он передает ее следующему участнику и т. д. По преданиям, если никто из членов семьи не может сломать кость, ее передают в следующую семью. Если никто из членов рода не может это сделать, передают следующему роду и т. д. Могут предложить сломать лебединую кость и постороннему человеку, приехавшему в гости.

Перетягивание палки – «Нэхэтулма»

Состязаются круглый год в помещении и на воздухе и дети, и взрослые. Количество участников не ограничивается. Для состязания изготавливают палку длиной 50–60 см, диаметром 3–4 см из любого дерева. Часто используют часть хорея. Палку тщательно зачищают от неровностей, зашкуривают. Кроме того, выбирают доску длиной 1–1,5 м, шириной 35–40 см. Иногда используют вместо доски бревно.

Два участника состязания садятся на землю (пол) напротив друг друга, опираясь ступнями ног в доску (ноги при этом должны быть прямыми в коленях), и берутся руками за палку. Хват произвольный, т. е. можно брать одной рукой хватом сверху, другой – хватом снизу и т. д. По команде судьи (им может быть любой из игроков) соперники начинают тянуть палку на себя, стараясь оторвать противника от земли (пола).

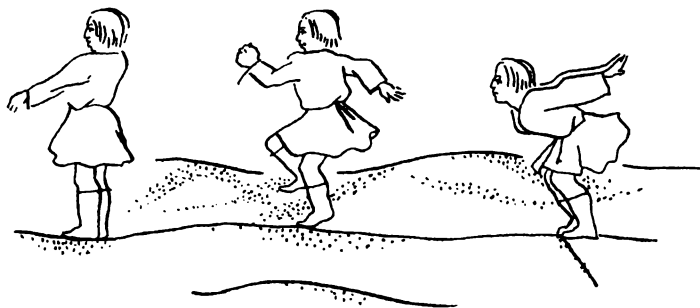
Во время перетягивания можно отрывать ноги от доски, пристукивать ими по доске. Если игрок падает набок, но не выпускает палку из рук, это не считается поражением и дается еще одна попытка. Идеальным исходом состязания считается, когда один из участников перебрасывает другого через себя. Проигравший выбывает из борьбы, а с победителем садится следующий участник состязания и т. д. Побеждает тот, кому удастся перетянуть всех участников состязания.



Перетягивание палки

«Тройной прыжок» – «Хамунлухма»

Состязание проходит в летнее время на ровных площадках. Участники – мальчики 10–14 лет и часто взрослые. Количество участников не ограничивается. Перед началом состязания на песке проводят линию, от которой выполняются прыжки.



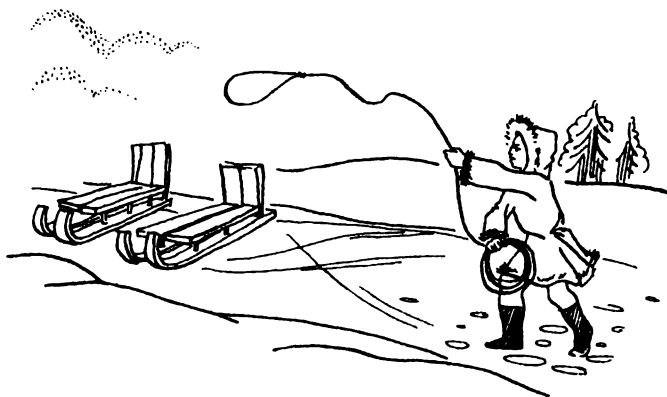
Игра «Тройной прыжок»

Первый игрок встает как можно ближе к линии, не наступая на нее. Ступни ног должны быть вместе, носки направлены вперед. Сгибая ноги в коленях и убирая руки назад, игрок за счет быстрого разгибания ног в коленях и одновременного маха руками вперед-вверх выпрыгивает вперед. После этого он дол-

жен приземлиться на одну ногу и, сразу оттолкнувшись ею и вынося колено другой ноги вперед, приземлиться на две ноги. Затем он, оттолкнувшись двумя ногами, прыгает последний раз, чтобы приземлиться на две ноги. После этого кто-нибудь из участников проводит линию на месте его приземления (по последней точке касания относительно места отталкивания). Затем поочередно прыгают остальные участники. Побеждает тот участник, которому удастся прыгнуть дальше всех.

Метание аркана на носы нарт – «Кану пыимана вялкуолкма»

Состязаются в зимнее время мальчики от 5 до 7 лет. Количество участников не ограничивается. Ездовые нарты (6–7 шт.) устанавливаются на расстоянии 1 м друг от друга в один ряд. Для игры необходимы также арканы.



Метание аркана на носы нарт

Один из участников состязания от заранее проведенной черты выполняет бросок аркана, стараясь захватить петлей аркана носы нарт. Если игрок захватывает петлей оба носа нарты, он в этом случае получает 1 очко, если ближний к себе нос – 2 очка. Если ему удастся попасть на дальний нос нарты, он зарабатывает 3 очка. Затем броски поочередно выполняют другие участники. Выигрывает тот игрок, которому удастся набрать наибольшее количество очков.

Вариант игры. Участники метают арканы на спор, стараясь попасть на носы второй и третьей нарты.

Метание аркана на дальность – «Веньшкома»

Состязаются в зимнее время на стойбище мальчики 10–14 лет. Каждый имеет аркан. Количество участников не ограничивается. На ровной площадке проводят черту, от которой метают арканы.

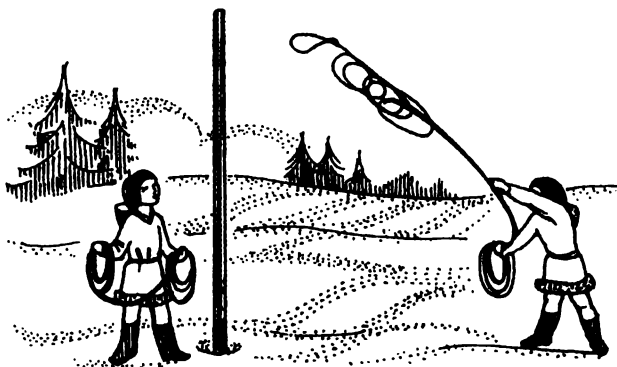
Участник становится возле линии с арканом в руках. Сделав замах, он бросает аркан вперед-вверх как можно дальше. Если аркан улетает дальше своей длины, участник может забежать за линию и пробежать несколько шагов с арканом, не выпуская его из рук. После этого на место, где упала петля аркана, кладут камень или забивают палочку. Затем игрок делает еще три попытки. Засчитывается лучший результат. За первым участником выходит второй и т. д. Побеждает участник, аркан которого улетел на большее расстояние.

Варианты игры:

1. Участник метает аркан одной ногой.
2. Участник метает аркан пяткой ноги после стойки на руках с последующим кувырком вперед.

Метание аркана на хорей – «Вялкулолма»

Состязаются в зимнее время мальчики 7–13 лет и взрослые. Приезжают на стойбище, распрягают оленей и начинают состязаться. Количество участников не ограничивается. Для состязания в снег втыкают хорей. Каждый участник имеет аркан.



Метание аркана на хорей

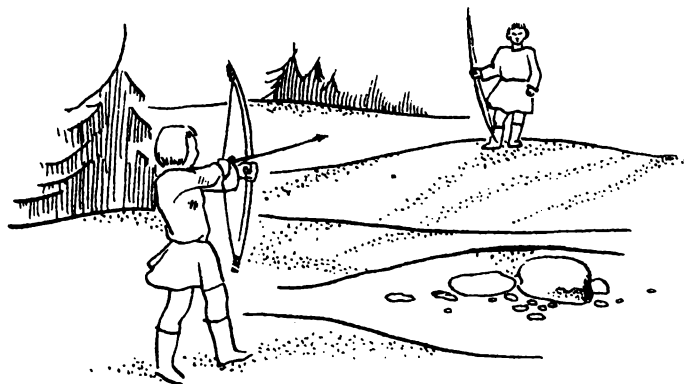
Участники состязания поочередно становятся боком к хорею так, чтобы ближняя к хорею нога находилась на расстоянии 50 см от него. Игроки отматывают только необходимую по длине часть аркана для метания на верхушку хорея; оставшуюся часть они прижимают к земле ближней к хорею ногой. Затем броском руки снизу через сторону они бросают аркан вверх так, чтобы тот зацепился петлей за верх хорея или охватил верх хорея.

Варианты игры:

1. Участники бросают арканы из трех попыток.
2. Участники бросают до попадания, т. е. если участник мажет, он продолжает бросать до попадания.
3. Все участники становятся одновременно боком к хорею по кругу на расстоянии 50 см от него и поочередно выполняют броски. Побеждает участник, который наиболее метко бросает аркан в цель.

Стрельба из лука на дальность – «Лукитена найтулахама»

Состязаются летом на открытом месте (большой лесной поляне, дороге) мальчики и взрослые мужчины. Для состязания изготавливают лук из комлевой части сосны или кедра эллипсоидной формы длиной 1,5 м, диаметром 3 см. Тетиву изготавливают из оленьих жил или капроновой нити. Стрелы изготавливают из этого же дерева. Длина стрелы – 70 см, окружность – 1 см.



Стрельба из лука на дальность

Участники встают напротив друг друга на расстоянии 60–100 м и поочередно выстреливают стрелы вперед-вверх в сторону соперника. Если стрела не долетает до стоящего напротив участника, он подходит к упавшей стреле, а стрелок, выстреливший стрелу, отступает на это расстояние назад. Участник, подобравший стрелу, выстреливает ее в сторону соперника, стараясь заставить его отступить назад, и т. д. Побеждает тот, кому удастся оттеснить соперника на большее расстояние.

Состязание в изготовлении рыбацкого запора¹ – «Четяха»

Состязание проводится в летнее время на ровной площадке. Участвуют мальчики и взрослые мужчины. Количество участников – 4 человека. Для состязания специально подбирают бревно длиной 1,5 м, диаметром 50 см и делят его на четыре части. Кроме того, каждый участник имеет топор, клин и бревно, на котором будут изготавливаться рейки для запора.



Состязания в изготовлении рыбацкого запора

По команде судьи все участники начинают расщеплять свои части бревна на рейки – «жала». Для этого необходимо знать строение бревна (южная или северная сторона ствола и т. д.); кроме того, требуется хорошо отточенный то-

¹ Рыбацкий запор – приспособление, перегораживающее небольшие речки, для ловли рыбы.

пор. Побеждает участник, который быстрее и качественнее изготавливает «жала» для рыбацкого запора.

Вариант игры. В игре участвует большее количество игроков. Победителем становится тот участник состязания, который наколот больше количество «жал» с меньшим количеством отходов.

«Баба» – «Течан»

Играют в летнее время на лесных полянках недалеко от жилья подростки 14–15 лет и взрослые. Количество участников не ограничивается. Для состязания заранее изготавливают так называемые «бабы» – колотушки различной формы (обычно из березы, кедра). «Бабы» состоят из ручки и чурбана. Вес «бабы» – от 10 до 30 кг. Изготавливают также колья длиной 1 м, диаметром 10–15 см, которые на конце заостряются.



Игра «Баба»

Участник берет «бабу», слегка забивает кол в землю; затем по команде судьи начинает забивать кол в землю до самого конца. Судья подсчитывает количество ударов, которые потребовались участнику, чтобы забить кол в землю. Затем в борьбу вступает следующий игрок и т. д. Побеждает тот, кому удастся забить кол за меньшее количество ударов.

Вариант игры. Состязаются две команды. Предварительно на кольях делают зарубки на определенной высоте, до которых необходимо забить колья. Два игрока одновременно забивают колья, следующая пара игроков вытаскивает их из земли, затем забивает и т. д.

«Кто быстрее встанет»

Состязаются в летнее время дети и взрослые на полянках возле домов. Участвуют все желающие. Участники состязания разбираются по парам. Затем они садятся спиной друг к другу на землю, сцепляют руки в локтевых суставах, ноги вытягивают вперед.



Игра «Кто быстрее встанет»

По команде судьи каждая пара пытается встать как можно быстрее, стараясь опередить соперников. Пара, которой удастся встать быстрее других, становится победительницей.

Глава 3. СОВРЕМЕННЫЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ВИДЫ СПОРТА

3.1. Гонки на оленьих упряжках

Обычно они бывают приурочены к празднику «День оленевода». В них участвуют и мужчины, и женщины. Количество участников не ограничивается. Гонки проходят по замкнутому маршруту длиной 1–1,5 км (обычно соревнуются на аэродроме). Снег на всей дистанции утрамбовывается на ширину 10–12 м. Оленья упряжка состоит из нарт произвольного изготовления и 3–4 упряжных оленей. Все гонщики выступают в национальной одежде. Гонки на оленьих упряжках подразделяются на несколько видов:

- гонки «на рысь» (в этом виде состязания запрягаются три оленя: один, свободный, бежит рысью, остальные должны бежать махом);
- гонки «на мах» (в этом виде программы убирают свободного оленя-рысака);
- гонки стоя на нартах (падать нельзя);
- гонки на оленях с участником, который едет на охотничьих лыжах, взявшись за специальное приспособление, прикрепленное к упряжи (нарты отцеплены);
- гонки на оленьей шкуре (*амдере*) в сидячем положении.

Состязания проводятся в два круга: сначала предварительный, потом финальный заезд. Каждая упряжка имеет свой номер. Участники гонки заблаговременно готовятся к старту: проезжают по дистанции, знакомятся с ней, готовят оленей к гонке. Перед стартом проводится жеребьевка, по итогам которой формируются предварительные заезды – по две упряжки в каждом.

Старт и финиш находятся в одном месте. Судья на старте голосом подает команду «На старт!». Гонщики очередного заезда подъезжают к линии старта; олени не должны заходить за эту линию. Некоторые гонщики перед стартом принимают удобное положение: кто – стоя с удобной стороны от нарты, кто – сидя в нарте. В одной руке держат вожжи, в другой – хорей. Затем подается команда «Внимание!», и по команде «Марш!» гонка начинается.

Гонщики стегают оленей хореем и, отпуская вожжи, стараются направить оленей так, чтобы они заняли выгодное положение на дистанции. Задача гонщика – как можно быстрее преодолеть дистанцию и выйти в финал. Время движения каждой упряжки фиксируется судьями с помощью секундомеров. Участники, показавшие 4 лучших результата в предварительном заезде, выходят в финал.

Что касается гонок на оленьей шкуре и охотничьих лыжах, то главная задача в этих состязаниях – удержать равновесие и не потерять управление оленьей упряжкой.

Финальный заезд проходит через 20–30 мин после финиша последнего предварительного заезда. Во время перерыва участники отдыхают, поправляют оленью упряжь, настраиваются на финальный заезд. Финальный заезд проводится по тем же правилам, что и предварительный. Победители и призеры определяются по результатам финального заезда.

3.2. Бег женщин в национальной одежде

Бег в национальной одежде проводится по утрамбованному снегу на ровном участке местности. Соревнуются женщины. Возраст участниц не ограничен, дистанция бега составляет 300 м. Старт и финиш – в одном месте. Участницы бегут по прямой, достигают середины дистанции, огибают воткнутый в этом месте флажок и продолжают бег дальше. Огибать флажок нужно с левой стороны. Затем сразу проводится финальный забег. Бег проводится в национальной одежде хантов.

Судья на старте записывает в протокол фамилии женщин, желающих принять участие в беге, и выдает номера, которые надеваются ими на грудь и спину. По команде судьи «На старт!» участницы выстраиваются перед линией старта, принимая удобное для них положение. Дается общий старт. Затем подается команда «Внимание!», и по команде «Марш!» участницы устремляются вперед, стараясь преодолеть дистанцию как можно быстрее. Не разрешается во время старта заходить за стартовую линию и мешать друг другу во время бега по дистанции. Время преодоления дистанции каждой из соревнующихся фиксируется с помощью секундомера. Победительницей забега становится та участница, которая первой пришла к финишу.

3.3. Метание аркана на хорей

Соревнования по метанию аркана (*нюр*) на хорей проводятся среди мужчин зимой на ровной площадке размером 20×20 м. Аркан, специально сплетенное из нескольких тонких кожаных ремней приспособление для ловли оленей, имеет сечение не более 6–7 мм, а длину – в пределах 25–28 м (к соревнованиям допускаются арканы как длиннее, так и короче).

Аркан может быть изготовлен и из веревки. Аркан, изготовленный из сплетенных кожаных ремней, периодически надо растягивать, чтобы при нама-

тывании на руку не закручивалась его петля. Хорей, шест для управления оленьей упряжкой, в длину обычно достигает 5 м, а в диаметре – 3–5 см. В центре площадки строго вертикально устанавливается хорей, правда, высотой всего 3 м. От его нижнего основания проводится круг радиусом 13 м, который и является линией броска. Для того чтобы хорей стоял строго вертикально, специально изготавливают для него подставку – трубку диаметром 5–7 см, высотой до 1 м, опирающуюся вниз на треногу.

Метание производится с любой точки круга. В соревнованиях все участники могут выполнять броски одним и тем же арканом или каждый своим – по согласованию с судейской коллегией. Каждый участник имеет право на 3 попытки, выполняемых любым способом и с любой точки круга. В каждой из 3 попыток метание аркана на хорей продолжается до первого промаха, в этом случае попытка считается законченной. Затем делается вторая попытка и т. д. В каждой попытке подсчитывается количество удачных попаданий. В зачет идет лучшая попытка, т. е. та попытка, в которой участник делает больше попаданий на хорей.

Очередность бросания аркана на хорей каждым участником устанавливается по жребию. На выполнение метания участник вызывается судьей по команде «На старт!» и начинает метать только после команды судьи «Можно!». Время на выполнение броска не регламентируется. Собирать аркан участник должен самостоятельно. Помогать разрешается участнику, выполняющему метание, только при растягивании аркана. Результат броска аркана засчитывается, если участник в пределах правил произвел бросок, не заступил линию круга и хорей оказался накрытым арканом (т. е. внутри петли); при этом судья объявляет: «Есть!» – и поднимает флажок вверх.

Участнику разрешается входить в круг только по разрешению судьи.

Бросок аркана не засчитывается, если после команды «Можно!» участник состязания не сделал броска (умышленно или по причине неготовности); заступил, переступил линию круга; при броске конец аркана не остался у него в руке; петля аркана упала мимо хорея; если бросок произведен без команды судьи на линии круга. Участник, вышедший на выполнение метания аркана, может сделать замену аркана только с разрешения судьи на линии круга.

3.4. Прыжки через нарты

Соревнования проводятся в зимнее время среди мужского населения на ровной, хорошо утрамбованной снежной площадке, где устанавливаются 10 обычных оленьих нарт, которые ставятся в 1 ряд параллельно друг другу.

Расстояние между ними 50 см (по полозьям). Иногда вместо оленьих нарт устанавливаются их макеты. Размеры нарт следующие: длина – 150–200 см, высота – 50 см, ширина сверху – 50 см, ширина внизу – 70 см.

Прыжки через нарты участники выполняют в национальной одежде под наблюдением сразу нескольких судей. Один из них считает количество преодоленных спортсменом нарт, другие судьи отслеживают правильность поворотов и фиксируют время начала прыжков после поворота. Каждый участник имеет право на 3 попытки. В зачет идет лучший результат. В прыжках через нарты не разрешается делать остановки, переступать и передвигать стопы ног.

Участник, преодолевший 10 нарт, прыжком делает поворот на 180° и продолжает прыжки в обратном направлении до тех пор, пока самостоятельно не прекратит прыжки (устал) или не совершит ошибки. Количество преодоленных участником нарт фиксируется в протоколе.

Для выполнения поворота спортсмену дается всего 5 с. Время фиксируется с момента его приземления после преодоления последней нарты ряда до отрыва ног от земли при выполнении прыжков новой серии. Поворот выполняется одновременным отталкиванием ногами. Перенос ног через нарты разрешается только прямо перед собой.

Ошибкой считается, если участник:

- сдвинул нарту с места любой частью тела;
- коснулся нарты руками или любой частью тела (кроме ступней ног);
- сделал остановку между прыжками, т. е. сбился с ритма;
- нарушил правило поворота (не уложился в 5 с);
- совершил переступание или сдвинул стопы ног на повороте;
- произвел перенос ног через нарты отведением их в какую-либо сторону.

Участнику засчитывается количество нарт, которое он перепрыгнул до совершения одной из перечисленных выше ошибок или остановки. Победителем становится тот, кто перепрыгнул через большее количество нарт.

3.5. Перетягивание палки

Соревнования на абсолютного чемпиона проводятся среди подростков, юношей и взрослых в любое время года.

Местом соревнования служит ровная площадка, на которой чертят линию длиной 2 м. Если поединки проходят зимой, на снег кладут деревянный щит размером 3×3 м; опять-таки посередине его проводится линия (линия перетягивания). Количество участников, их вес, рост не ограничиваются.

Для перетягивания специально изготавливается палка, чаще из березы или лиственницы. Ее размеры зависят от возраста соревнующихся спортсменов. Для взрослых длина палки – 1 м, толщина – 5–6 мм, палка для подростков несколько короче, а в диаметре соответствует хвату (захвату) кисти. Все участники выступают в национальной одежде. Каждая пара участников имеет право выполнить 3 попытки; после каждой из них соперники меняются местами и расположением рук на палке.

Поединками определяются победители в парах, а затем победители пар встречаются между собой; отбор победителей продолжается до тех пор, пока не остаются только 2 человека – самые сильные спортсмены. Они и разыгрывают чемпионский титул.

В этих состязаниях проверяются реакция, умение использовать свои силы, сконцентрироваться для поединка; воспитываются решительность, упорство и смелость.

По команде судьи составленные заранее пары поочередно подходят к месту поединка, садятся лицом друг к другу, опираясь ступнями и расположив их строго на линии, берут в руки палку. Захват палки руками разрешается любым способом – снизу, сверху или одна ладонь сверху, другая снизу.

В перетягивании разрешается не только плавно тянуть палку на себя, но и делать рывки.

Запрещается начинать перетягивание палки раньше команды судьи; вступать в пререкания с судьей или участником соревнований; оскорблять своего соперника; специально снимать ступни ног с упора. За нарушение этих правил участник получает предупреждение, а за повторное нарушение ему засчитывается поражение в одной попытке.

Если участник после подачи судьей команды «Гоп!» или свистка, возвещающего о начале состязания, роняет палочку (даже нечаянно) или не выходит на поединок, его сопернику присуждается победа; если во время перетягивания у одного из соперников палка вырывается из рук, ему засчитывается поражение.

3.6. Метание топора на дальность

В соревновании участвуют только юноши и мужчины. Все участники имеют свой топор. Топорище изготавливается из березы. Длина топорича – 62,5 см, ширина – 5 см. Металлическая часть топора имеет длину 12 см, ширину в верхней части – 3 см, в нижней – 4,5 см. Перед состязаниями делают разметку площадки для метания топора на дальность (рис. 2).

Соревнования по метанию топора на дальность проводятся в любое время года на ровной и хорошо обозреваемой со всех сторон площадке (открытое поле). Площадка состоит из сектора для разбега, длина его – 20 м от начала разбега до линии выпуска топора, ширина – 40 м, коридора приземления топора длиной 200–250 м. До 100-метровой отметки ширина коридора равна 40 м, после 100-метровой – 50 м. Первый 100-метровый сектор приземления топора размечается линиями через каждые 20 м. Следующий сектор коридора приземления топора размечается также линиями, но уже через каждые 50 м.

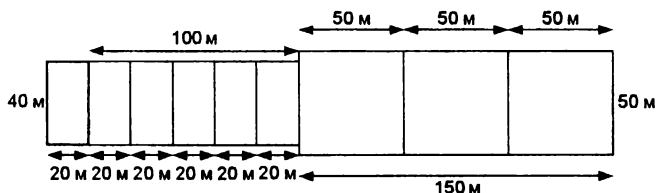


Рис. 2. Площадка для метания топора

Результат броска топорика измеряется металлической 50-метровой рулеткой или специальной веревкой. Для фиксации места приземления топорика используют специальные колышки с нумерацией (как в олимпийских видах метаний).

Судья, находящийся на линии броска топора, обязан иметь судейский флажок красного цвета и мегафон. Аналогичные атрибуты обязан иметь и судья в поле.

Существуют два способа держания топора во время разбега. При первом варианте метатель держит топор в согнутой руке на уровне пояса. В этом случае топор направлен вперед, его лезвие – вправо-вниз. Во время разбега рука не должна быть слишком напряженной. Для правильного выполнения броска необходимо найти оптимальную скорость разбега. Обычно топор следует бросать под углом 45–50° по отношению к земле. В заключительных пяти шагах топор отводится вниз-вперед и при замахе локоть отводится вперед в сторону. Второй способ заключается в том, что метатель во время разбега держит топор на уровне лица; лезвие при этом направлено вперед.

При первом варианте броска запущенный топор сначала летит по наклонной плоскости (вращаясь вокруг своей оси). Далее полет продолжается по горизонтальной плоскости и в заключительной части полета топор поворачивается

лезвием направо и завершает свой полет по наклонной плоскости. Падает он под углом 45° по отношению к земле, планируя еще некоторое расстояние.

При втором варианте броска топор запускается лезвием вертикально к земле (вращаясь вокруг своей оси), затем он переходит в полет по горизонтальной плоскости, в заключительной части топор поворачивается лезвием в правую сторону, летит по наклонной плоскости и падает, планируя, по наклонной плоскости. Вращение топора в момент падения имеет место как при первом, так и при втором способе. В момент запуска необходимо давать топору небольшую закрутку движением кисти. Если во время броска кисть примет горизонтальное положение по отношению к земле, то топор спланирует только в двух плоскостях (горизонтальной и наклонной), что значительно сократит дальность полета.

Правила метания топора на дальность таковы: участнику разрешается метать топор, если его вес не менее 350 г (вместе с топорщиком). За час до начала соревнований по метанию топора на дальность участника, имеющие свои топоры, обязаны произвести совместно с судьями их взвешивание и маркировку. Участники выступают со своими топорами и не обязаны давать его другим спортсменам. В сектор метания топора участник входит только по вызову судьи. Попытка, т. е. метание топора, выполняется участником после получения им команды от судьи, команда дается голосом. Выполняются всего три попытки, в зачет идет лучшая. Попытки выполняются одна за другой. На выполнение каждого броска даются 3 мин. Участнику разрешается выполнять все три попытки одним и тем же топором; при этом участник не должен нарушать правило трех минут. Если участник превысил время, попытка зачитывается как неудачная. Правильно выполненной попыткой считается, если спортсмен не нарушил правила соревнований во время броска и после броска и топор приземлился в зоне коридора сектора. Приземление топора на внутренней или внешней линии ограничения сектора приземления считается правильно выполненной попыткой. Попытка не засчитывается:

- если бросок был произведен до команды судьи, разрешающей бросок;
- участник наступил, или переступил линию броска, или задел ее любой частью тела;
- если топор упал за границу коридора.

Для выполнения участником очередной попытки топорик в сектор для метания приносит судья, находящийся в поле или, в крайнем случае, участник соревнований, ранее метавший топор. Если два или несколько участников показали одинаковые результаты, места между ними распределяются по лучшему результату остальных попыток.

Заключение

Финно-угорскими и самодийскими народами, проживающими на севере Сибири, накоплен бесценный опыт физического совершенствования детей, подростков, молодежи и взрослых в экстремальных для жизни природно-климатических условиях.

Народы финно-угорской группы – ханты, манси, коми. Ненцы – народ, относящийся к самодийской группе языков. Национальные традиции воспитания этих народов отражены в научных трудах таких прославленных ученых, как Н. А. Абрамов, И. Г. Георги, Г. Дмитриев-Садовников, В. Ф. Зуев, В. М. Кулемзин, Н. В. Лукина, Г. Новицкий, К. Д. Носилов, С. К. Патканов, З. П. Соколова, Г. Старцев, В. Г. Чернецов, С. Швецов, И. Н. Шухов.

Некоторые элементы физического воспитания, игры и состязания описаны в литературных произведениях национальных писателей Е. В. Айпина, Ю. М. Коньковой, Г. И. Слинкиной, Т. Чучелиной, Ю. Шесталова.

Некоторые традиционные игры и состязания этих народов представлены в работах Г. Ш. Абсаямова, А. Г. Базанова, Л. В. Певговой, А. Рейнсона-Правдина.

В настоящее время хранителями древних традиций, обычаев являются оленеводы, рыбаки и охотники. Так, в наших изысканиях неоценимую помощь нам оказали Т. Х. Айваседа, Ю. К. Айваседа (Варьеган); В. М. Ануфриев, А. И. Рохтымов (Шурьшкар); Е. А. Белявская, В. К. Вьюткина, Е. А. Ерныхова, П. Г. Стяжкин, П. М. Таргина (Саранпауль); В. М. Вокуева, В. М. Тарлин, Г. И. Тарлин (Казым); А. Н. Волдина, Е. Н. Волдина (Кышик); Д. М. Демеров, М. А. Ользина, (Полноват); Р. И. Ермакова (Угут); И. П. Каюков, П. С. Кыколева, А. Н. Рыскин (Каюково); О. С. Комтина А. И. Покачев, Д. С. Покачева (Русскинская); Е. Д. Кулинич, Т. И. Цивакина (Аган); Е. Г. Тайлаков, Н. Г. Цинганин, (Тайлаково); А. В. Кунин, К. Е. Могольчин, Л. Ф. Прасин (Корлики); Г. И. Лемпин, Ф. И. Смирнова (Пим); Д. Н. Родичупов (Хурумпауль); Г. Н. Сайнахов, Л. П. Филиппова (Щекурья), М. Я. Сенгепова (Сытомино); Е. Н. Туев, А. Г. Юмина (Ванзеват).

Теоретические и полевые этнопедагогические исследования показали, что главными задачами коренных и малочисленных народов Сибири всегда были всестороннее физическое развитие детей, подростков, молодежи, воспитание у них нравственных, эстетических норм, духовности, обучение трудовым навыкам. Это являлось гарантией приспособления этноса к экстремальным условиям проживания в северном климате.

На протяжении всего исторического развития коренное население севера Сибири путем использования системы традиционных игр и состязаний создало и сформировало уникальные образовательную и оздоровительную среды, в ко-

торых осуществляется жизнедеятельность и подрастающего, и взрослого населения. Целесообразность и жизненная важность такой саморегулируемой системы для коренных и малочисленных жителей севера Сибири не вызывает сомнений, так как она прошла многовековую проверку.

Другой основой становления и формирования системы традиционных игр и состязаний является устное народное творчество (в основном героический эпос, сказания, сказки).

В результате научно-исследовательской работы нами выделены следующие виды школ: «материнская», «семейная», «общинная», «родовая».

Коренные и малочисленные народы Сибири постепенно утрачивают свою национальную культуру, а нефтяная, газовая и химическая промышленность осваивает все новые и новые территории. Необходимо выработать общую концепцию сохранения и развития национальной физической культуры, которая позволит избежать ошибок прошедшего времени. Решению этой проблемы безусловно будет способствовать адаптация традиционных игр и состязаний северных этносов к современной системе образования.

Библиографический список

1. *Абсалямов Г. Ш.* Национальные виды спорта ненецкого народа. Дис. ... канд. пед. наук. М., 1962.
2. *Айтин Е. В.* Ханты, или Звезда Утренней Зари. М., 1990.
3. *Анисимов А. Ф.* Духовная жизнь первобытного общества. М.; Л., 1966.
4. *Анисимов А. Ф.* Родовое общество эвенков (тунгусов). Л., 1936.
5. *Анисимов А. Ф.* Религия эвенков в историко-генетическом изучении и проблемы происхождения первобытных верований. М.; Л., 1958.
6. *Антропова В. В.* Вопросы военной организации и военного дела у народов крайнего северо-востока Сибири // Сибирский этнографический сборник. Л., 1957. Вып. 2.
7. *Богораз В. Г.* Игры малых народностей Севера // Сборник музея антропологии и этнографии АН СССР. М., 1949. Т. 11.
8. *Богораз В. Г.* Очерк материального быта оленных чукчей, составленный на основании коллекций Н. Л. Гондатти // Сборник музея археологии и этнографии. СПб., 1901. Т. 2.
9. *Богораз В. Г.* Сказание об Эленди и его сыновьях // Живая старина. 1899. Вып. № 3.
10. *Вениаминов И.* Записки об островах Уланашского отдела. СПб., 1840. Ч. 2.
11. *Врангель Ф. П.* Путешествие по северным берегам Сибири и по ледовитому морю. М., 1948.
12. *Гур-Гуревич В. М., Каган Г. Д.* Физическая культура в национальных школах Крайнего Севера: Учеб. прогр. М.; Л., 1935.
13. *Зуев В. Ф.* Описание живущих в Сибирской губернии в Березовском уезде иноверческих народов Остяков и Самоедов (1771–1772). М.; Л., 1947.
14. *Иохельсон В. И.* По рекам Ясачной и Коркодону: древний и современный юкагирский быт и письмена // Изв. Рус. императ. геогр. о-ва. СПб., 1898. Т. 34, вып. 3.
15. *Кочнев В. П.* Традиционные игры и национальные виды спорта коренных народов Якутии в современной системе физического воспитания: Дис. ... д-ра пед. наук. Якутск, 1998.
16. *Красильников В. П.* Игры и состязания в традиционном физическом воспитании хантов. Екатеринбург, 2002.
17. *Красильников В. П.* Проблемы подготовки специалистов в области физической культуры и спорта для Урало-Сибирского региона // Совершенствование подготовки кадров в области физической культуры и спорта в условиях

модернизации профессионального образования в России: Тез. докл. конф., Москва, 13–14 марта 2003 г. М., 2003.

18. *Красильников В. П.* Роль традиционных игр в физическом воспитании подрастающего поколения хантов // Проблемы физического воспитания школьников Сахалинской обл.: Тез. докл. науч.-практ. конф., Хабаровск, 18–20 апр. 1993 г. Хабаровск, 1993.

19. *Красильников В. П.* Традиционные средства физического воспитания хантов // Седьмые Виноградовские чтения: Тез. докл. науч.-практ. конф., Екатеринбург, 14–17 июня 1993 г. Екатеринбург, 1993.

20. *Красильников В. П.* Фольклор и национальные традиции физического воспитания детей у народов Сибири // Место и значение фольклора и фольклоризма в национальных культурах: история и современность: Тез. докл. науч.-практ. конф., Челябинск, 12–16 февр. 1998 г. Челябинск, 1998.

21. *Красильников В. П.* Этнические особенности игр северных народов // На старт. Архангельск, 1995.

22. *Красильников В. П.* Этнопедагогические условия использования народных игр традиционного физического воспитания хантов: Автореф. дис. ... канд. пед. наук / Урал. гос. пед. ун-т. Екатеринбург, 1994.

23. *Кривошапкин М.* Об остяках, тунгусах // Зап. Сиб. отд. Рус. императ. геогр. о-ва. Иркутск, 1863. Кн. 6.

24. *Лебедев В. В.* Похоронный обряд ачайваамских коряков-оленьеводов // Полевые исследования Института этнографии 1975 г. М., 1977.

25. *Леонтьев В. В.* Национальные игры чукчей // На Севере Дальнем: Лит.-худож. альм. Магадан, 1960.

26. *Меновщиков Г. А.* Эскимосы: Научно-популярный историко-этнографический очерк об азиатских эскимосах. Магадан, 1959.

27. Мифы, предания, сказки хантов и манси / Под ред. Е. С. Новик. М., 1990.

28. *Патканов С. К.* Остяцкая былина про богатырей города Эмдера // Живая старина. 1899. Вып. 2.

29. *Патканов С. К.* Стародавняя жизнь остяков и их богатырей по былинам и сказаниям // Живая старина. 1891. Вып. 3–4.

30. *Певгова Л. В.* Национальные игры детей народов Севера. Л., 1939.

31. *Прокопенко В. И.* Этнопедагогические основы физического воспитания народов Севера: Дис. ... д-ра пед. наук. Москва, 1994.

32. *Рейнсон-Правдин А.* Игра и игрушка детей народов Обского Севера: Дис. ... канд. ист. наук. М.; Л., 1944–1945.

33. *Роббек Г. В., Шамаев Н. К.* Эвенские народные игры и состязания: Учеб.-метод. пособие. Якутск, 1996.
34. *Рочев Ю. Г.* Устное народное творчество коми // Историко-культурный атлас Республики Коми. М., 1997.
35. *Спасский Г.* О забайкальских тунгусах // Сибирский вестник. СПб, 1822. Ч. 20.
36. *Финш О., Брэм А.* Путешествие в Западную Сибирь. М., 1882.
37. *Чернецов В. Н.* Вогульские сказки. Л., 1935.
38. *Чучелина Т.* Золотой город (хантыйские сказки). Свердловск, 1969.
39. *Шренк Л. И.* Об инородцах Амурского края. СПб., 1903. Т. 3.

ОФОРМЛЕНИЕ ЭТНОГРАФИЧЕСКИХ ЗАПИСЕЙ

При обработке этнографических записей целесообразно использовать следующие формы:

- 1) паспорт игры (см. образец);
- 2) описание игры*;
- 3) игровая схема (чертежи)**;
- 4) выводы и предложения (см. образец).

Образец паспорта игры

<i>Игра «Перетягивание палки»</i>	
Район распространения	Ханты-Мансийский автономный округ, Нижневартовский р-н
Населенный пункт	п. Тром-Еган
Название вариантов	Нет
Период бытования	1940–50-е гг.
Место, сезон, время проведения	На улице, в помещении (в холодное время года)
Продолжительность игры	От 1 до 6 ч
Национальные, возрастные, половые, профессиональные, иные характеристики играющих	Ханты, манси, лесные ненцы, от 10 до 60 лет; мужчины, промысловики
Количество играющих	Не ограничено
Наличие руководителя	Нет
Отношение окружающих к игре	Положительное
Игровой инвентарь	Палка
<i>Сведения предоставил</i>	
Фамилия, имя, отчество	Айваседа Юрий Кылевич
Год рождения, национальность	1945 г., ненец
Родной язык, вероисповедание	Ненецкий, неверующий
Место проживания	п. Варьеган
Источники сведений	Игра, наблюдение
<i>Сведения записал</i>	
Фамилия, имя, отчество	Красильников Валерий Павлович
Место работы, учебы	Российский государственный профессионально-педагогический университет, факультет физической культуры

* Образец описания игры «Перетягивание палки» см. на с. 61.

** При описании игры «Перетягивание палки» игровая схема не требуется. Образец игровой схемы приведен на с. 74.

Имеющаяся ученая степень, звание, должность	Кандидат педагогических наук, доцент, декан факультета физической культуры
Дата проведения записи	12 июня 1991 г.
<i>Сведения, установленные в ходе дальнейших исследований</i>	
Фамилия, имя, отчество информатора	Айваседа Юрий Кылевич
Фамилия, имя, отчество опрашивавшего	Красильников Валерий Павлович
Место проведения записи	п. Варьеган
Дата записи	13 июня 1991 г.
Информация (ареал бытования игры и т. д.)	Нижневартовский район
<i>Результаты апробации игры</i>	
Апробацию проводил	Красильников Валерий Павлович
Место проведения	п. Варьеган
Дата проведения	13 июня 1991 г.
Состав участников (количество, возраст, пол)	4 чел., 40 – 45 лет, мужчины

Образец выводов и предложений по игре «Перетягивание палки»

1. Предположительно эта игра возникла в глубокой древности, так как упоминается в героических былинах и сказаниях ненецкого народа. Сам по себе этот факт воспитывает у детей и подростков любовь к истории своего народа.

2. Игра имеет большое педагогическое значение. Она способствует развитию силы, ловкости, сообразительности, смекалки; воспитанию воли, стойкости, нравственности.

**ЭМБЛЕМА И ПРАВИЛА ЧЕМПИОНАТА МИРА
ПО БРОСАНИЮ ЛАССО В ТРОМСЁ 25 СЕНТЯБРЯ 1993 г.***



**1 ЧЕМПИОНАТ МИРА
ПО
КИДАНИЮ
Л А С С О**

Vuosttas njoarostan máilmmemeašttingilvvohallan

* Приводятся по книге Г. В. Роббека, Н. К. Шамаева «Эвенские народные игры и состязания» [33, с. 51].

1. Заявки об участии направляются в адрес ВССО (Всенорвежский союз саамов-оленеводов) до 1 августа 1993 г.

2. Классы:

- мужчины;
- женщины;
- любители.

3. Все участники имеют для бросания 2 минуты эффективного времени.

При попадании секундомер останавливают и включают после снятия лассо.

4. Расстояние до цели:

- мужчины – 12 м;
- женщины и любители – 10 м.

5. Бросание производится на вертящиеся и неподвижные рога.

Попадание на рога дает определенное количество очков в зависимости от степени трудности. Очки засчитываются, если лассо прочно сидит на рогах. Очки не засчитываются, если:

- лассо одновременно попало на две пары рогов;
- участник заступил за черту, отмечающую расстояние до цели;
- участник выпустил лассо из рук. В спорных случаях судья просит участника натянуть лассо так, чтобы оно поднялось с земли. Если лассо сидит прочно, участник получает очки, если нет – бросок не засчитывается. Участники используют собственное лассо с кольцом только на одном конце.

6. Лучшие 10 мужчин, 5 женщин и 5 любителей, отобранные на начальном этапе 25 сентября, попадают в финал 26 сентября.

Оглавление

Введение	3
Глава 1. ТЕОРИЯ СТАНОВЛЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ТРАДИЦИОННЫХ ИГР И СОСТЯЗАНИЙ У КОРЕННЫХ И МАЛОЧИСЛЕННЫХ НАРОДОВ СИБИРИ	5
1.1. Этапы становления и формирования традиционных игр и состязаний	6
1.2. Этнопедагогический потенциал становления и развития традиционных игр и состязаний	9
1.3. Народные школы физического воспитания	11
1.4. Этнопедагогические механизмы формирования системы традиционных игр и состязаний	12
1.5. Программа обучения, воспитания и образования с использованием традиционных игр и состязаний	15
1.6. Народный идеал совершенного человека	17
1.7. Цель – совершенный человек	23
Глава 2. ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ И СОСТЯЗАНИЯ ФИННО-УГОРСКИХ И САМОДИЙСКИХ НАРОДОВ	24
2.1. Игры и состязания коми	24
2.2. Игры и состязания манси	37
2.3. Игры и состязания хантов	43
2.4. Игры и состязания лесных ненцев	52
Глава 3. СОВРЕМЕННЫЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ВИДЫ СПОРТА	69
3.1. Гонки на оленьих упряжках	69
3.2. Бег женщин в национальной одежде	70
3.3. Метание аркана на хорей	70
3.4. Прыжки через нарты	71
3.5. Перетягивание палки	72
3.6. Метание топора на дальность	73
Заключение	76
Библиографический список	78
Приложения	81

Красильников Валерий Павлович

ИГРЫ И СОСТЯЗАНИЯ В ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ
ФИННО-УГОРСКИХ И САМОДИЙСКИХ НАРОДОВ

Учебное пособие

Редактор Н. М. Юркова

Художники Д. В. Еланский, Е. В. Прохорова

Дизайн обложки Т. О. Турыгина

Компьютерная верстка В. В. Дайбова, Н. А. Ушениной

Печатается по постановлению

редакционно-издательского совета университета

Подписано в печать 11.10.04. Формат 60×84/16. Бумага для множ. аппаратов.
Печать плоская. Усл. печ. л. 4,2. Уч.-изд. л. 5,0. Тираж 150 экз. Заказ № 214.
Издательство Российского государственного профессионально-педагогического
университета. Екатеринбург, ул. Машиностроителей, 11.
Ризограф РГППУ. Екатеринбург, ул. Машиностроителей, 11.

