



### ЛАРИСА ДМИТРИЕВНА БЕТТУ

Составитель сборника «Игры народов Таймыра», по национальности — долганка. Родилась в 1963 году на Таймыре, в посёлке Кресты Хатангского района, Красноярского края в семье учителей.

Л. Д. Бетту окончила филологический факультет Якутского государственного университета им. Дружбы народов (г. Якутск). По специальности — филолог.

Училась в аспирантуре Российского государственного гуманитарного университета в Центре типологии и семиотики фольклора по специальности «Фольклористика».

Лариса Дмитриевна Бетту работает специалистом по фольклору в Городском центре народного творчества в городе Дудинка и является руководителем долганской детской этно-фольклорной студии «Олонхо» («Сказка»).

Лариса Дмитриевна является автором и составителем книг, сборников по фольклору долган и этнической культуре, фольклору коренных народов Таймыра.

Автор научного издания книги — «Фольклорные традиции в творчестве Огдо Аксёновой» (2007), составитель и редактор книги — «Героический эпос долган — олонхо» (2008), составитель сборников: «Душа народа» (2005), «Игры и загадки моего детства» (2009), редактор книги «Дорога в вечность» (2016). Автор научных статей, публикаций по литературе, фольклору и культуре долган.



### АНДРЕЙ АРКАДЬЕВИЧ ПОРOTOV

Известный на Таймыре художник-скульптор, исполнил красочные иллюстрации к сборнику «Игры народов Таймыра». Андрей Аркадьевич по национальности долганин, родился в 1985 году в посёлке Волочанка Дудинского района Таймырского (Долгано-Ненецкого) автономного округа. Поротов Андрей окончил Таймырский колледж по специальности художник-мастер. Работает художником-скульптором в Городском Центре народного творчества в городе Дудинка.

Поротов Андрей — участник, заслуженный лауреат и дипломант городских, районных, краевых и межрегиональных выставок и конкурсов, победитель в номинации

«За высокий профессионализм в изобразительном и декоративно-прикладном видах искусства» в районном конкурсе профессионального мастерства работников культуры «Полярная звезда».

Андрей Аркадьевич — участник российских и международных фестивалей косторезного искусства. Дипломант I степени в номинации «Сюжетная композиция» III Международного фестиваля «Косторезное искусство народов мира» (Магадан, 2021).

ISBN 978-5-6045716-5-1



9 785604 571651



АЛМАЗ-ГРАФ



Л. Д. Бетту

# ИГРЫ

## народов Таймыра



СЕРИЯ «КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ ТАЙМЫРА»

---

Муниципальное бюджетное учреждение культуры  
«ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР НАРОДНОГО ТВОРЧЕСТВА»  
г. Дудинка

# Игры народов Таймыра

Санкт-Петербург  
Алмаз-Граф  
2022

УДК 373.167.1:811.512  
ББК 81.2 Рус-9  
И 11

Серия  
«КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ ТАЙМЫРА»

Составитель Л. Д. Бетту  
Иллюстрации А. А. Поротова  
Ответственный за выпуск М. Г. Жаркова

Издание осуществлено за счёт средств  
Автономной некоммерческой организации  
«Экспертный Центр – Проектный Офис Развития Арктики (ПОРА)»



### **Игры народов Таймыра**

И11 Игры народов Таймыра. / Составитель Л. Д. Бетту. Художник А. А. Поротов. Санкт-Петербург : Алмаз-Граф, 2022. 39 [1] с. (Культурное наследие Таймыра).

ISBN 978-5-6045716-5-1.

В сборнике представлены наиболее распространённые национальные игры и состязания коренных малочисленных народов Таймыра: долган, нганасан, ненцев, энцев и эвенков.

Книга предназначена для широкого круга читателей: преподавателей этнической и физической культуры, для подрастающего поколения этих народов и всех интересующихся уникальной культурой коренных малочисленных народов Таймыра.

УДК 373.167.1:811.512  
ББК 81.2 Рус-9



Научно-популярное издание

Серия  
«КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ ТАЙМЫРА»

Составитель  
*Лариса Дмитриевна Бетту*

### **Игры народов Таймыра**

Редактор *М. А. Рачинская*  
Обложка *А. А. Жилина*  
Техническое редактирование *С. А. Жилиной*

Подписано в печать 20.09.2022. Формат 84 × 108<sup>1/16</sup>.  
Усл. печ. л. 4,2. Уч.-изд. л. 3,0. Печать цифровая. Тираж 300 экз.

ООО «Алмаз-Граф».  
198216, Санкт-Петербург, Трамвайный пр., д. 14.  
e-mail: [almazgraf.spb@gmail.com](mailto:almazgraf.spb@gmail.com)

ISBN 978-5-6045716-5-1

© ООО «Алмаз-Граф», 2022  
Все права защищены

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Игра – это желание жить.

*А. Линдгрен*

Национальные игры являются неотъемлемой частью уникальной этнической культуры коренных малочисленных народов, проживающих на Таймыре: долган, нганасан, ненцев, энцев и эвенков.

Большая часть населения Таймыра занимается оленеводством, охотой и рыболовством. Именно эти традиционные занятия северян и нашли своё отражение в разных видах игр и состязаний, которые проводились во время народных праздников и в повседневной жизни. Ни один традиционный праздник на Таймыре, будь то праздник «Встреча солнца» или «День оленевода», не обходится без игр. Национальные промыслово-олeneводческие праздники с участием представителей различных поколений известны у народов Таймыра давно. Во время праздников проводятся гонки на оленьих упряжках, соревнования на лодках-ветках<sup>1</sup>, бег на лыжах, стрельба из лука, метание маута<sup>2</sup>, топора, перетягивание каната, национальная борьба, прыжки через нарты<sup>3</sup>. Во всех этих состязаниях, конечно, важен результат, желание стать победителем. Здесь проявляется мастерство каждого из участников, их умения и навыки, заложенные с детства. Например, начиная с 5-летнего возраста, дети тундровиков учатся забрасывать маут на оленьи рога, ухаживать за собаками, устанавливать детский чум, ездить верхом на оленях.

---

<sup>1</sup> **Ветка** – лодка конусообразной формы, выдолбленная из дерева, используется для передвижения по реке.

<sup>2</sup> **Маут** – верёвка, сплетённая из кожаных полосок с петлёй на конце, служит для ловли оленей у долган-олeneводоов.

<sup>3</sup> **Нарты** – ездые сани, предназначенные для езды на оленях или собаках.

Для коренных жителей Таймыра состязания и физические упражнения являются составляющими их жизни, духовной культуры и воспитания. Игра занимает особое место в жизни детей, помогает им в приобретении знаний, трудовых навыков, в совершенствовании двигательной активности. Национальные игры развивают у детей не только необходимые физические качества – ловкость, силу, выносливость, быстроту, но и воспитывают характер – смелость, терпение, наблюдательность, жизнестойкость, что помогает выживать в суровых климатических условиях Севера.

Игры и состязания всегда занимали особое место в традиционном физическом воспитании коренных малочисленных народов Севера. Об этом писали известные исследователи духовной и материальной культуры народов Севера: А. Г. Базанов, В. Г. Богораз, Г. А. Василевич, В. Ф. Зуев, Г. Ш. Шренк и др.

Предметами детских игр в тундре становилось всё, что окружало детей в повседневной жизни. Особенно часто их игрушками служили добытые родителями гусиные, утиные, куропачьи головки и лапки. Из этих предметов дети охотно придумывали разные игры. Для игр родители изготавливали детям из дерева фигурки оленей. Расставив оленей, запрягая их в игрушечные нарты, дети «ездили» друг к другу в гости, пасти игрушечных оленей, совершали перекочёвки, «ездили на охоту», «рыбачили», подражая взрослым в своих играх. Родители устраивали для детей игры-соревнования. Мальчики мерились силой, перетягивали верёвку, устраивали между собой состязания по прыжкам, бегу, борьбе. Старшие дети принимали участие в оленьих гонках. Так дети тундры с помощью игр готовили себя к самостоятельной жизни.

Игры у коренных малочисленных народов Севера зародились в далёком прошлом. Состязания в силе, ловкости, быстроте, меткости, издавна распространены у северных народов. В легендах, мифах, эпических героических сказаниях и сказках есть описания, говорящие о том, что в прошлом у народов Таймыра существовали игры и состязания, на которых собирались помериться силой прославленные эпические богатыри, девушки-богатырки, сказочные герои. Они состязались в беге, стрельбе из лука, борьбе, метании маута, топора, толкании камней, беге верхом на оленях, прыжках через нарты.

Герои эпических сказаний – богатыри либо богатырки, борются за справедливость, защищают людей от врагов, чаще всего от чудовищ Нижнего мира. В долганских и эвенкийских эпических сказаниях общим является мотив поединка девушки с богатырём – будущим мужем. Для всех сказаний характерны бои-поединки, на которых состязаются в силе и ловкости сказочные богатыри. Герой эпоса – не только физически сильный человек, но и нравственный, соблюдающий обычаи и традиции, придерживающийся общечеловеческих норм добра.

Традиции игры у народов Таймыра имеют глубокие исторические корни и являются непременной составной частью их жизни. Игры и состязания помогали воспитывать и готовить отважных охотников и одновременно воинов. Некоторые из этих игр сохранились и в настоящее время.

У народов Таймыра особенно широко были распространены игры спортивного и состязательного характера. Большое значение в играх имело развитие меткости, точности попадания в цель. И до сих пор, например, метание маута или тынзяна<sup>1</sup> остаётся широко распространённой игрой на Таймыре.

Необходимо отметить, что игры разных народов Таймыра внешне похожи в некоторых компонентах содержания, правилах игры, но в то же время имеют свои особенности, связанные с национальной физической культурой каждого этноса.

Вошедшие в сборник игры народов Таймыра были собраны и записаны в разные годы XX и XXI столетия известными поэтами, писателями, авторами книг, учебной литературы на родных языках, фольклористами и специалистами по этнической и физической культуре. Игры долган были собраны и записаны долганской поэтессой и создателем долганской письменности Огдо Аксёновой и мастером спорта, тренером по национальной и вольной борьбе Степаном Катыгинским, игры ненцев – ненецкой поэтессой, писателем Любовью Ненянг, игры энцев – специалистом по энецкой культуре Зоей Болиной, игры нганасан – автором книг по нганасанскому языку

<sup>1</sup> **Тынзян** – верёвка, сплетённая из кожаных полосок с петлёй на конце, служит для ловли оленей у ненцев-оленоводов.

и фольклору Александром Момде. При составлении игр эвенков был использован материал из архива Городского Центра народного творчества.

Уникальность данного издания в том, что названия всех игр сохранены и представлены на родных языках коренных малочисленных народов Таймыра. В сборнике впервые опубликованы игры энцев Потаповской тундры и игры нганасан.

Издание такого рода литературы послужит сохранению и развитию этнической культуры и национальных традиций коренных малочисленных народов Таймыра. Ценная информация по национальным играм станет методическим пособием для педагогов на уроках физической культуры в школах, для специалистов учреждений культуры во время проведения национальных праздников.

Тексты игр были составлены специалистом по фольклору Городского Центра народного творчества – Ларисой Бетту. Красочные иллюстрации к сборнику выполнены талантливым художником, известным мастером-скульптором Городского Центра народного творчества – Андреем Поротовым.

Составитель сборника благодарит за сотрудничество и консультативную помощь в редакции названий игр на национальных языках специалистов по родным языкам и этнической культуре: Светлану Нереевну Жовницкую, Татьяну Васильевну Болину, Раису Пехедомовну Яптунэ, Зою Николаевну Болину.

Надеемся, что благодаря публикации сборника «Игры народов Таймыра», многих заинтересуют традиционные игры коренных малочисленных народов Таймыра, как ценная и уникальная часть этнокультурного наследия этих народов.

*Л. Д. Бетту,*  
специалист по фольклору  
МБУК «Городской Центр народного творчества»

*ИГРЫ*  
ИГАНАСАН





## У кого больше оленей. Сылы таатү нукэгэ”

Самой любимой игрой детей нганасан было забавляться зубами оленей. Коренные зубы были «быками», резцы – «самками». Зубы молодых оленят изображали людей. Родители мастерили для детей игрушечные санки: ездовые, грузовые для хранения нюков<sup>1</sup> и шестов для чума<sup>2</sup>. После появления балков<sup>3</sup>, стали мастерить и балки. В этой игре нганасанские дети изображали кочевой образ жизни, который они ведут вместе с родителями.

У кого было больше собрано зубов, тот считался самым богатым оленеводом с наибольшим количеством «оленей». Зубы-игрушки хранились и передавались из поколения в поколение.



<sup>1</sup> **Нюк** – покрытие для чума из выделанной оленьей шкуры без меха, напоминает замшу.

<sup>2</sup> **Чум** – разборное жилище конической формы народов Таймыра, состоящее из шестов и покрытое нюками.

<sup>3</sup> **Балок** – каркасное дощатое жилище на полозьях, покрытое оленьими шкурами, используется при переездах с места на место.

## Белый шаман. Сырайкуо нэ”

Играющие ходят по кругу и выполняют различные движения. В центре круга – водящий. Это белый шаман<sup>1</sup> – добрый человек. Он становится на колени и бьёт в бубен<sup>2</sup>, затем подходит к одному из играющих и отдаёт ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим. Если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выбывает из игры.



<sup>1</sup> **Шаман** – человек, наделённый особыми способностями общения с духами и сверхъестественными силами.

<sup>2</sup> **Бубен** – шаманский атрибут; старинный ударный музыкальный инструмент.

## Стрельба из лука. Сэйтүрбся динтэгэтэ

На дерево вывешивается цель – диск из бересты, разрисованный нганасанским орнаментом. На расстоянии 3–5 метров от него втыкается в снег хорей<sup>1</sup>. Юноша с луком в руках должен обежать хорей несколько раз, а затем послать стрелу в цель.

Побеждает тот, кто попал в цель и пробежал большее число кругов вокруг хорей.



<sup>1</sup> **Хорей** – деревянный шест с набалдашником из рога оленя, используется для управления ездовыми оленями.

## Подбрось и собери.

### Дүбэйне тэгэтэ нуняня

Зубами оленей или камешками дети играли, набирая очки. Размеры камешков или зубов обязательно должны были быть одинаковыми.

1. Сначала игроки раскладывали на столе камешки, затем один из камешков подкидывали вверх. Пока камешек летит вверх, надо было успеть подобрать один камешек со стола, каждый раз подбрасывая один вверх.
2. Затем собирали уже по два камешка, также подбрасывая один вверх.
3. Собирали один раз по три камешка, второй раз – один камешек.
4. Пока подброшенный вверх камешек летит, в это время нужно было остальные четыре собрать в одну ладонь.
5. Пока подброшенный вверх камешек летит, в это время нужно было собрать все камешки в одну ладонь по одному.

Побеждал тот, кто поймает больше камешков и без ошибок проделает эти действия один за другим. Эта игра развивала у детей ориентацию в пространстве и быстроту реакции.



## Лани

Для этой игры брали прокипячённый заячий череп и тщательно очищали его от мяса и жил. Затем череп сушили, привязывали к нему жилку. К другому концу жилки привязывали палочку такого размера, чтобы она влезала во все отверстия черепа.

Каждое отверстие черепа означало разное количество очков. Самое большое количество очков имело отверстие, которое шло от позвоночного мозга к головному мозгу, так как в это отверстие было очень сложно попасть. В случае удачного попадания игроку доставалось 10 очков. За остальные отверстия давалось меньше очков.

Побеждал тот игрок, который наберёт наибольшее количество очков.



*ИГРЫ*  
ЭВЕНКОВ



## Освободись от верёвки.

### Тынмуми ухивдук

Берётся тонкая верёвка длиной 10–12 метров и складывается пополам. Петля продёргивается через рукав верхней одежды и выходит наружу. Концы верёвки просовываются через петлю и связываются узлом за ствол дерева.

Задача для игрока: не развязывая и не обрывая верёвку, освободить рукав из петли.

Способ решения: петлю, торчащую из рукава, вытягивают как можно больше и свободнее, перекидывают её через голову на туловище и перешагивают через неё. Таким образом, петля освобождается от просунутых в неё концов верёвки и свободно вытаскивается из рукава.



## Освободись от петли.

### Тынмуми апкивундук

Берут верёвку длиною с метр, делают на середине простую завязь петлёй. После этого один конец верёвки привязывают наглухо к кисти правой руки, а другой конец привязывают к левой руке.

Задача для игрока: не отвязывая концов верёвки от кистей рук, освободиться от завязанной петли.

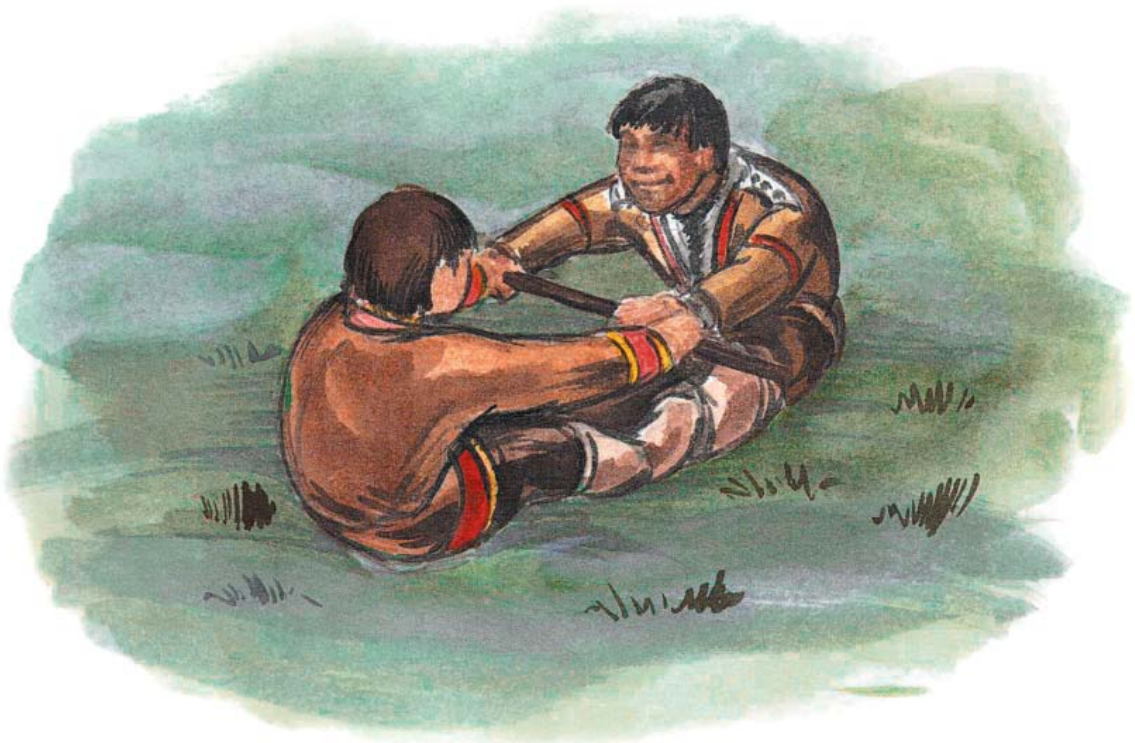
Способ решения: завязанную петлю расширяют, затем надевают её на левую руку к тому месту, где наглухо привязан конец верёвки. Продевают завязанную петлю под глухую петлю на руке, протаскивают вверх и снимают её с руки. После этого правой рукой тянут верёвку и завязанная петля исчезает.





## Кто перетянет. Ни танден

В игре участвуют двое. Они садятся лицом друг к другу, их ноги упираются ступнями. Игроки обхватывают руками круглую прочную палку диаметром 7–8 см длиной 1 метр и начинают тянуть каждый в свою сторону, стараясь при этом перетянуть друг друга. Кто кого перетянет, тот перебрасывает побеждённого игрока через голову и считается победителем.



## *Задеть камнем.*

### Хиңирикэл хихэт

Игроки босиком становятся в круг. Один из игроков выходит на середину круга и ложится на спину. К его ноге привязывают верёвку с камнем. Он быстрыми движениями ноги начинает вращать верёвку с камнем в одном направлении. И при этом он выкрикивает слова: «Мультак, мутикэ!». Остальные, держась за руки, в быстром темпе идут по кругу. Игроки, подпрыгивая, должны избежать удара камнем по ногам. Кого задела камнем, становится водящим в середине круга.



## Игра в маут.

### Эвин маутыт

У эвенков любимой игрой является игра в маут. В игре участвует много людей. Выбирается большая поляна. Два человека берут за концы маут, остальные бегают по поляне. Водящие с маутом стараются поймать в круг бегающих по поляне игроков. Те, кто попадает в круг из маута, сменяют водящих.



*ИГРЫ*  
ДОЛГАН



## Зааркань. Маабуттаа

Дети устанавливают оленьи рога на снегу или на земле на расстоянии 15–20 шагов от игроков, в зависимости от возраста детей. Один из играющих бросает маут на рога. Если «поймал оленя», то продолжает ещё арканить<sup>1</sup>, если промахнулся, то следующий игрок арканит вместо него. Кто большое количество раз «поймает оленя», тот и побеждает.



<sup>1</sup> Арканить – ловить оленя арканом.

## Быки. Атыыраттар

Играют только мальчики. В детстве мы не раз наблюдали, как бодаются олени. Мальчики изображали это так: на снегу или на земле чертили круг диаметром в 3–4 шага. Двое становились друг против друга на коленях. По команде «Чэй!»<sup>1</sup>, они легонько стучались лбами и с силой толкали друг друга за черту круга. После поочерёдно подставляли темя (макушку головы). Побеждает тот, кто удержался в круге. Затем «бодается» следующая пара игроков. Тот, кто победил, «бодается» с победителем первой пары и т. д. Самым сильным «оленем» считает тот, кто победил всех соперников.



<sup>1</sup> **Чэй!** – возглас болельщиков, подбадривающих ту или иную команду, или игрока в отдельности.

## Перетягивание на палке.

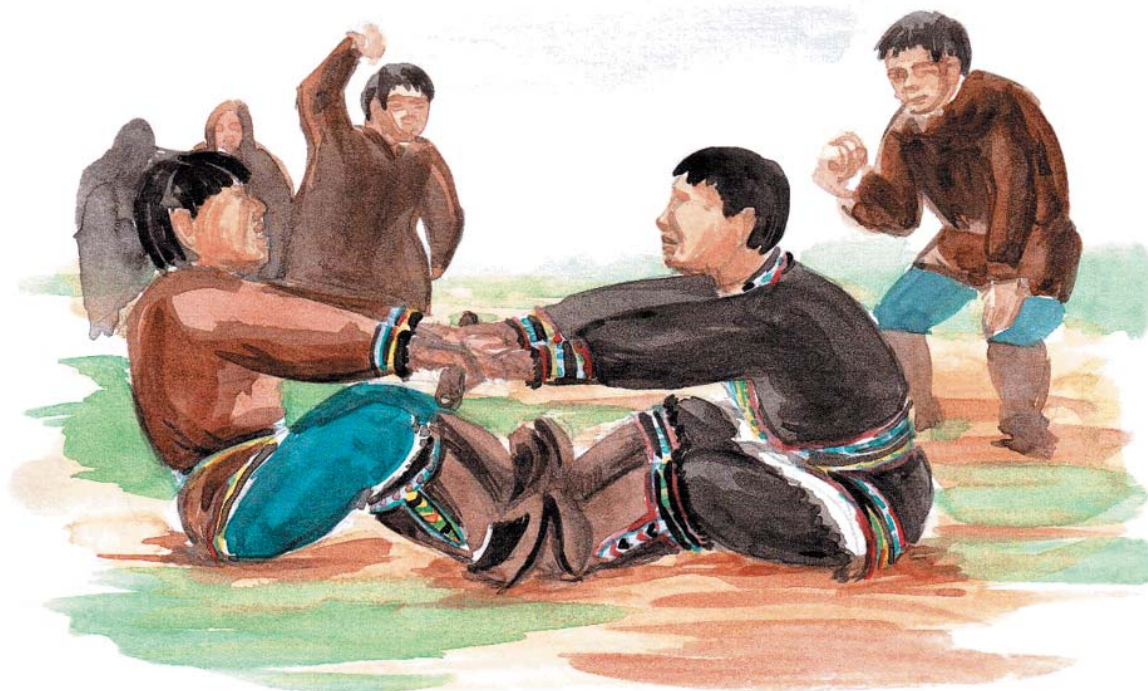
### Мас тардыһыыта

Это состязание распространено у долган. В поединке используют крепкую палку из берёзы длиной 100–120 см и диаметром 5 см. Участвуют в поединке двое, обычно юноши и мужчины. Выбирают судью, который следит за соблюдением правил игры.

Описание: Двое играющих садятся на пол или на землю, упиравшись подошвами ног друг в друга. Оба берутся за палку и тянут её. Конечная цель – оторвать соперника от земли. Победитель обычно приглашает следующего по очереди участника.

Правила: 1. Поединок начинают по сигналу судьи.

2. Победителем считается тот, кто сумел заставить соперника оторваться от земли или выпустить палку из рук.



## Броски мяча в лунку. Мөөчүгүнэн табыы

Раньше женщины в стойбище<sup>1</sup> делали своим детям мячи из оленьей замши и набивали их обрезками замши и меха. Дети находили старый, гнилой пень, вытаскивали из него труху. В результате в пне получалась лунка, в которую они кидали мячи.

Описание: На расстоянии 3–5 метров от пня проводится черта, от которой бросают мяч в лунку. Диаметр лунки – 10–20 см, диаметр мяча – 10–15 см. Цель игры – попасть мячом в лунку. Бросок производится в порядке очереди. Результат засчитывается, если мяч попал в лунку.



<sup>1</sup> **Стойбище** – место стоянки оленеводов в тундре.

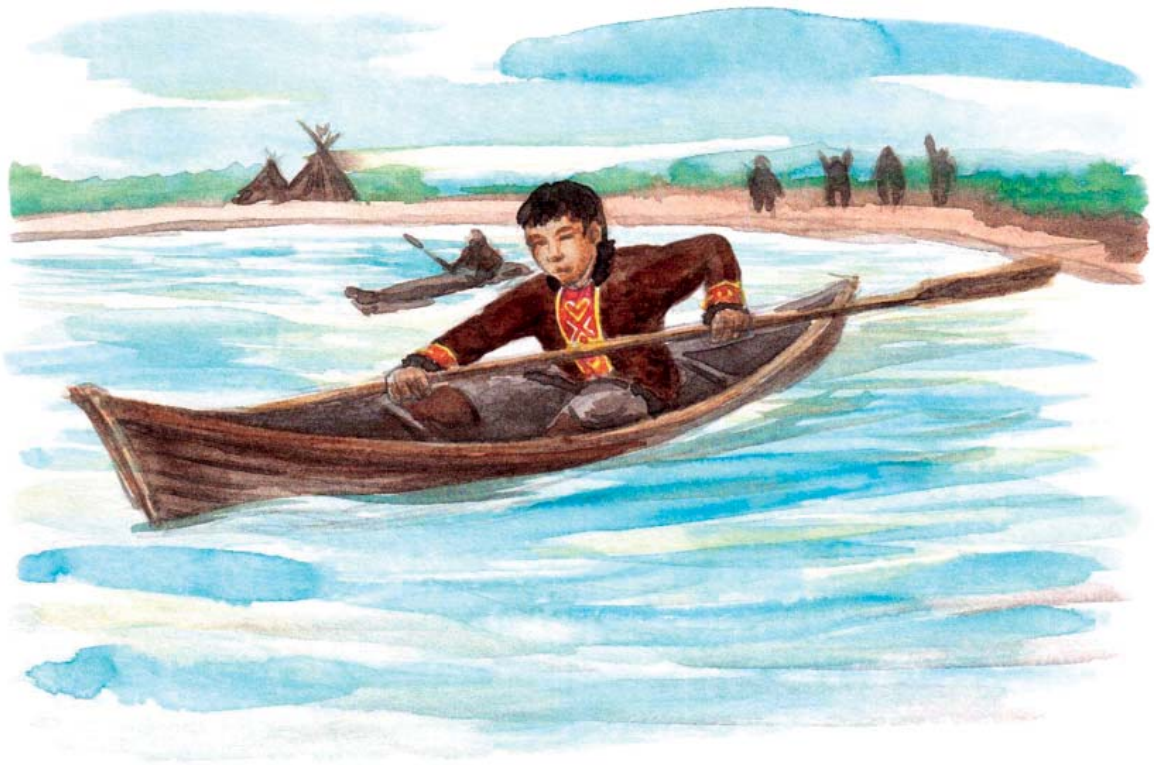


## Соревнование на ветке. Тыыннан Һырсыы

В соревновании на ветке (лодке) участвуют юноши и мужчины. В заплыве могут участвовать несколько команд.

Описание: Участники делятся на команды. Отмечаются линии старта и финиша. Гребцы на ветках располагаются у линии старта и по команде начинают заплыв. Каждая команда выставляет на линию старта по одному человеку. Победившей считается та команда, которая выиграла большее число заплывов.

Правила: Если один из участников заплыва стартует до сигнала, то результат не засчитывается и состязание повторяется.



*ИТРЫ*  
НЕНЦЕВ

## Прыжки через нарты.

### Хан нимня санарма

Прыжки через нарты – национальный вид спорта у ненцев. У него свои правила. Ставят нарты в ряд через каждые полметра. Участники, отталкиваясь двумя ногами одновременно, должны перепрыгивать через нарты без остановок, а затем в прыжке повернуться кругом и продолжить прыгать через нарты в обратном направлении. И так до тех пор, пока не иссякнут силы. Но только тому, кто постоянно занимается этим видом спорта, доступны высокие результаты.



## Длинная рука.

### Ямб Нуда

Ямб Нуда – Длинная Рука. Так называют ненцы-тундровики игру в тынзян. Каждый тундровик сплетает свой тынзян сам, переняв секрет изготовления у отца, старшего брата или просто у искусного мастера. Тынзян сплетают так, чтобы он соответствовал руке и силе хозяина, и с первого же броска петля точно падала на оленьи рога и удерживала оленя. Метание тынзяна на дальность – это первый экзамен для молодого оленевода, а метание на точность – уже экзамен на аттестат зрелости.

В этом национальном виде спорта возможны два варианта: набрасывание на хорей и набрасывание на головки нарт. В любом случае проверяется умение быстро и ловко заарканить. Бросок можно исполнять любым способом и с произвольного разбега. У каждого соревнующегося три попытки. Победителем становится тот, кто при неограниченном количестве дополнительных бросков не допустит ни одного промаха.



## Савыкова

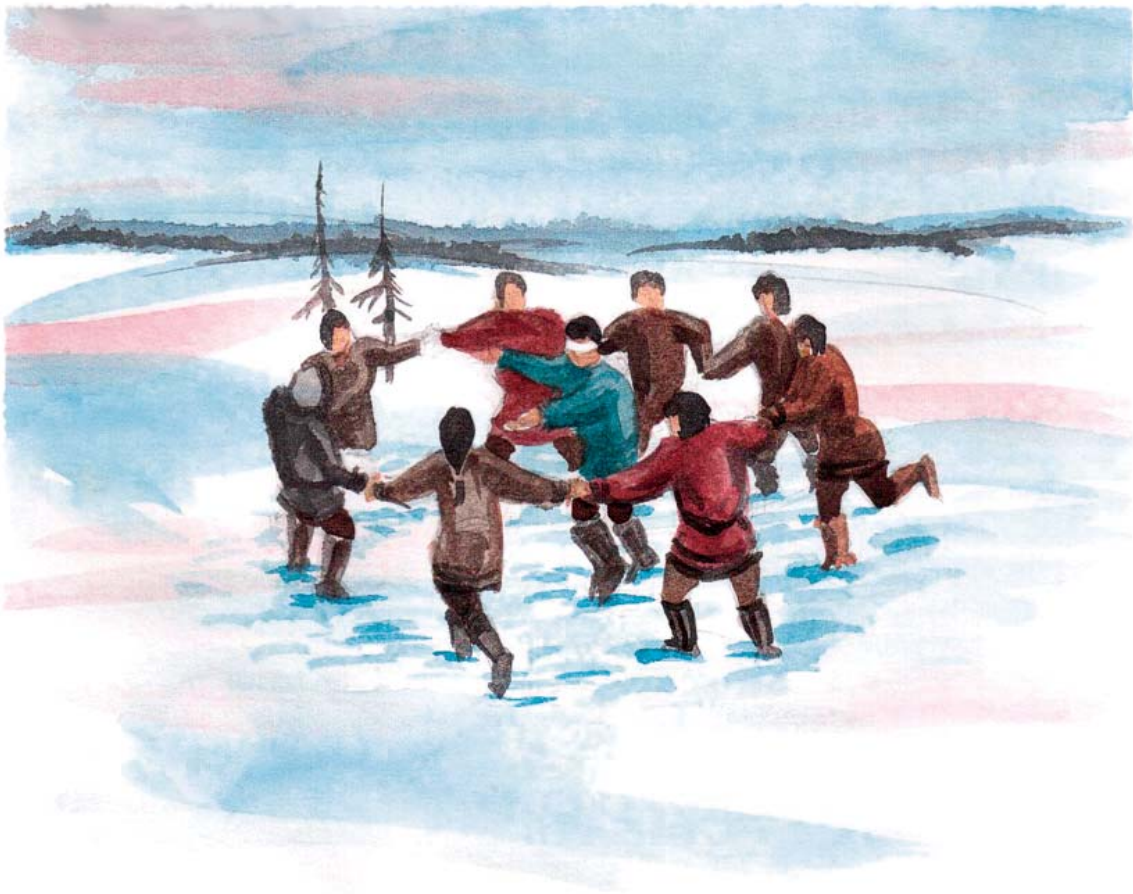
Савыко – это палочка длиной 30–40 см, заточенная с обеих сторон. Все играющие становятся в круг. Один из игроков бросает палочку вверх, если палочка воткнулась в землю, её бросает следующий, а если нет – тогда все разбегаются и водящий их ловит. Кого поймает водящий, тот помогает ловить остальных. Когда все игроки будут пойманы, один из игроков снова подбрасывает палочку вверх.



## Жмурки. Сярда'' сэв'

Одному из играющих завязывают глаза, его задача – поймать одного из игроков, ориентируясь на звон колокольчиков, которые находятся у каждого в руках.

В эту же игру можно играть следующим образом. Все игроки становятся в круг и двигаются, держась за верёвку. А в центре круга – игрок с завязанными глазами. Его задача – поймать кого-либо из игроков. Круг движется в том направлении, куда направился водящий. Кто окажется пойманным, становится в центр круга.



## Тройной прыжок. Няхар'' санава''

Недалеко от чума оленевод кладёт на землю самый длинный хорей. Пастухи один за другим тремя прыжками пытаются прыгнуть от одного конца хорей до другого. Для тех, кто прыгнул дальше (а это около пяти метров), начинается новый этап. Теперь на земле растягивается либо вожжа с ездового оленя, либо тынзей<sup>1</sup>. Победителем становится тот, кто сумеет в три прыжка оказаться дальше всех. Игроки прыгают совершенно необычным способом – всякий раз отталкиваются сразу двумя ногами. Это и есть тройной национальный прыжок. Самый загадочный, по сути и по исполнению, вид состязаний. До сих пор никому неизвестно, в силу каких жизненных обстоятельств он возник. Почему обязательно нужно отталкиваться сразу двумя ногами, а во время приземления не допускать отставания одной ступни от другой.



<sup>1</sup> Тынзей – то же самое, что тынзян.

# *ИТРЫ* ЭНЦЕВ





## Стрельба из лука.

### Идухуз дёзтума

У энцев в тундре было несколько видов соревнований по стрельбе из самодельного лука.

1. Стрельба ввысь.

Состав играющих от двух до нескольких человек. Участники соревнований одновременно выпускают стрелу из лука ввысь, в небо. Победителем считается тот, чья стрела позже упадёт на землю позже всех, значит она улетала выше других.

2. Стрельба на дальность.

Игроки одновременно стреляют из лука. Чья стрела упадёт дальше остальных, тот игрок и считается победителем.

3. Стрельба в цель.

Стреляли по дереву с определённого расстояния. Победителем считался тот, кто большее количество раз попадёт в дерево.



## Ловля оленей. Тэ’ ноуйруда

Играющие: девочки изображали оленей, мальчики – пастухов. Девочки брали в руки кустики тальника, изображая рожки оленей. Девочки-«олени» убегали, а мальчики-«пастухи» на бегу ловили «оленей» маутом. Кто из пастухов поймает большее количество оленей, тот считается ловким и метким. Такие игры развивали у детей скорость, меткость и ловкость.



## Сюжетно-ролевая игра «Чумики». «Мякуча'»

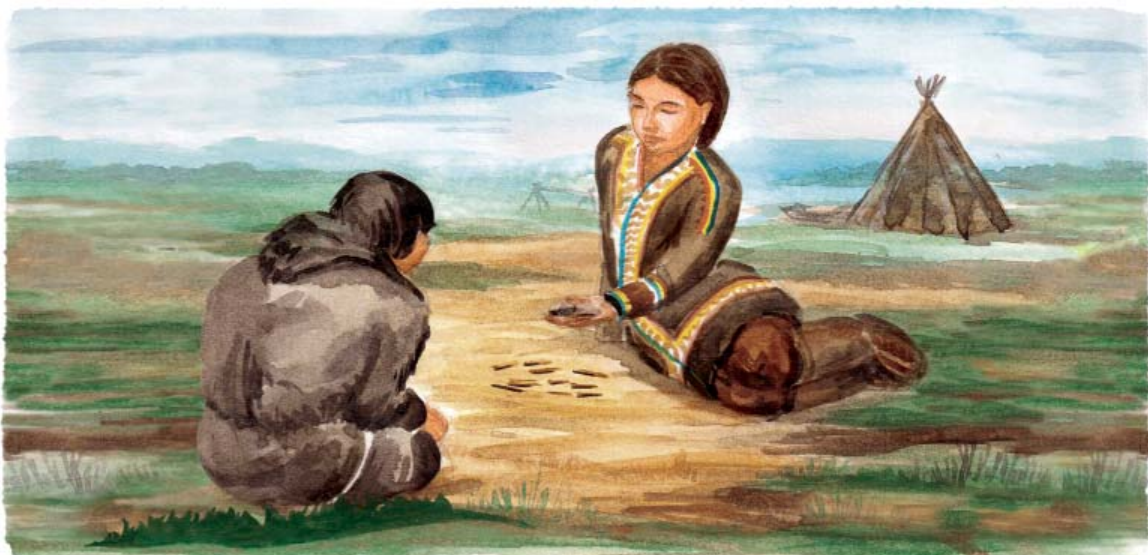
В эту игру играли в летнее время года. Старшие дети из тальника вырезали жерди для чумиков. Затем дети все вместе устанавливали несколько маленьких чумиков. Жерди накрывали старыми нюками или парками. Из глины лепили посуду. Роли распределялись как в семье: девочка – «мать», она занималась приготовлением пищи и уборкой в чуме (т.е. хлопотала по хозяйству в чуме), мальчик – «отец», он ходил на охоту и рыбалку. В семье был «ребёнок» – кукла. Куклу шили из тряпок, она лежала в люльке, сделанной из тальника. «Мама» пеленала, качала «ребёнка», пела песенку. Ходили в гости к соседям. В этой игре дети имитировали действия своих родителей. Учились быть заботливыми родителями, умелыми хозяевами, добрыми соседями.



## Палочки. Пякуча''

Для игры выстругивали 50–100 штук деревянных палочек. Среди них были две особые палочки: одна толстая, на которой сделаны десять насечек, вторая – в форме деревянной лопаточки.

Принцип игры: Все палочки собираются в пучок и подбрасываются вверх одной рукой. Под падающие палочки необходимо подставить эту же руку тыльной стороной. Палочки, упавшие на тыльную сторону руки, нужно постараться удержать в таком положении. Затем, из того же положения тыльной стороной руки, снова палочки подбросить вверх и поймать. Сколько палочек поймали – все ваши. Но если среди палочек окажется палочка с десятью насечками, то играющий должен постараться и поймать её между указательным и средним пальцами руки. Поймав эту палочку таким способом, игрок имеет право забрать себе десять палочек. А если окажется лопаточка, то её нужно поймать между безымянным пальцем и мизинцем руки. В этом случае игрок забирает пять палочек. Если игрок не поймал ни одной палочки, то игра переходит к следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока все палочки не будут разобраны. Выигрывает тот, у кого окажется больше палочек.



## Катание с горы.

### Логир низ азуйма

У энецких детей было 3 способа катания с горы.

1. На санках. Обычно катание носило соревновательный характер. В соревновании принимало участие несколько игроков. Катались на санках с горы – выигрывал тот, кто укатится дальше всех и быстрее всех поднимется на гору.
2. На охотничьих лыжах. Игроки надевали охотничьи лыжи обтянутые камусом<sup>1</sup> и с разбега скатывались с горы. Победителем считался тот, кто дальше всех укатится на лыжах. Младшие дети катались сидя на лыжах.
3. На коленках. Дети разбегались и падали на колени, скатываясь таким образом с горы. Выигрывал тот, кто укатится дальше всех и первым поднимется на гору. Энецкие дети носили длинные меховые бокари<sup>2</sup> и им не больно было падать на колени при катании с горы.



<sup>1</sup> **Камус** – шкура с ног оленя, используется для пошива меховой зимней обуви.

<sup>2</sup> **Бокари** – меховая зимняя обувь, выше колена.

# СЛОВАРЬ

- Аргиш** – обоз, состоящий из нескольких оленьих упряжек, идущих друг за другом
- Аркан** – длинная верёвка, сплетённая из кожаных полосок с подвижной петлёй на конце для ловли оленей.
- Балок** – каркасное дощатое жилище на полозьях, покрытое оленьими шкурами или брезентом. Используется оленеводами и охотниками для проживания и при перекочёвках с места на место.
- Бокари** – меховая зимняя обувь, выше колена, сшитая из оленьего камуса.
- Бубен** – старинный ударный музыкальный инструмент. Он представляет собой деревянный круг, покрытый кожей и украшенный металлическими колокольчиками. Шаманский атрибут, используется шаманами во время обряда камлания.
- Ветка** – лодка конусообразной формы, выдолбленная из дерева, используется для передвижения по реке.
- Камус** – шкура с ног оленя, используется для пошива меховой зимней обуви.
- Маут** – длинная верёвка, сплетённая из кожаных полосок с подвижной петлёй на конце для ловли оленей. Используется долганами-оленеводами.
- Нарты** – ездочные сани.
- Нюк** – покрытие для чума из выделанной оленьей шкуры.
- Парка** – верхняя зимняя и летняя одежда из выделанной оленьей шкуры или сукна, украшенная орнаментальной отделкой.
- Стойбище** – место стоянки оленеводов в тундре.
- Тынзян, тынзей** – длинная верёвка, сплетённая из кожаных полосок с подвижной петлёй на конце для ловли оленей. Используется ненцами-оленеводами.
- Хорей** – специальный деревянный шест с набалдашником из рога оленя, используется у коренных народов Таймыра для управления ездочными оленями.
- Чум** – разборное жилище конической формы, состоящее из шестов и покрытое нюками.
- Чэй!** – неперебиваемое звуковое сочетание в долганском языке. Это возглас болельщиков, подбадривающих ту или иную команду, или игрока в отдельности.
- Шаман** – человек, наделённый особыми способностями общения с духами и сверхъестественными силами.

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Аксёнова Е. Е. Школа игры. – Таймыр, 1995, 8 февраля. – с. 2.
2. Аксёнова Е. Е. Игры и загадки моего детства. – Красноярск : Издательский дом «Новый Енисей», 2009. – с. 43.
3. Болина З. Н. Игры энцев. [Личный архив З. Н. Болиной].
4. Катыгинский С. Н. Долганские игры. – Санкт-Петербург : филиал издательства «Просвещение», 2001. – с. 40.
5. Комарова-Ненянг Л. П. Ненецкие игры. – Советский Таймыр, 1992, 12 марта. – с. 3.
6. Момде А. Ч. Игры нганасанских детей. – Таймыр, 1995, 20 апреля. – с. 3.



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Предисловие</b> .....	3
<b>ИГРЫ НГАНАСАН</b>	
У кого больше оленей. Сылы таату нукэгэ” .....	8
Белый шаман. Сырайкуо нэ” .....	9
Стрельба из лука. Сэйтүрбся динтэгэтэ .....	10
Подбрось и собери. Дүбэйне тэгэтэ нуняня .....	11
Лани .....	12
<b>ИГРЫ ЭВЕНКОВ</b>	
Освободись от верёвки. Тынмуми ухивдук .....	14
Освободись от петли. Тынмуми апкивундук .....	15
Кто перетянет. Ңи танден .....	16
Задеть камнем. Хиңирикэл хихэт .....	17
Игра в маут. Эвин маутыт .....	18
<b>ИГРЫ ДОЛГАН</b>	
Зааркань. Маабуттаа .....	20
Быки. Атыыраттар .....	21
Перетягивание на палке. Мас тардыһыыта .....	22
Броски мяча в лунку. Мөөчүгүнэн табыы .....	23
Соревнование на ветке. Тыыннан һырсыы .....	24
<b>ИГРЫ НЕНЦЕВ</b>	
Прыжки через нарты. Хан нимня санарма .....	26
Длинная рука. Ямб Ңуда .....	27
Савыкова .....	28
Жмурки. Сярда” сэв’ .....	29
Тройной прыжок. Няхар” санава” .....	30
<b>ИГРЫ ЭНЦЕВ</b>	
Стрельба из лука. Идухуз дэзтума .....	32
Ловля оленей. Тэ” ноуйруда .....	33
Сюжетно-ролевая игра «Чумики». «Мякуча”» .....	34
Палочки. Пякуча” .....	35
Катание с горы. Логир низ азуйма .....	36
<b>СЛОВАРЬ</b> .....	37
<b>Список литературы</b> .....	39