экспедиция
ЭТНО ХАУС

СБОРНИК НАРОДНЫХ ИГР

ФОНД ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ

Скауты Татарстана

“Сборник народных игр”

Региональная Татарстанская детская общественная организация “Республиканский скаутский центр “Скауты Татарстана”. - РПФ “Пятая стена”, Казань, 2022. - 30 с.

Сборник выпущен в рамках проекта “Экспедиция “Этнохаус” при финансовой поддержке Фонда президентских грантов.Сборник предназначен для педагогов, учителей, воспитателей, родителей, волонтеров, школьников. Авторские тексты и иллюстрации сборника охраняются законом об авторских правах. Копии всего или частей данного сборника могут быть использованы в некоммерческих целях при условии упоминания источника. РТДОО “РСЦ “Скауты Татарстана” была бы признательна за предоставление данных об использовании таких материалов.

Редколлегия: Горбунова А.П., Исаева Е.В.

Описание игр: Ахметвалиева Ю., Батуллина Р. У., Белялова В., Вальшина К., Гараев К., Дануков И., Калугин М., Кошелев С., Курбатова Д., Куртымов М., Соловьев В., Фатыхова Л., Хамракулов К., Шмакова А.

Дизайн и верстка: Колчин В.А.

Иллюстрации: Курбатова Д.

экспедиция ЭТНОХАУС

СБОРНИК НАРОДНЫХ ИГР

ФОНД ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ

Скауты Татарстана

Альчики (асык)

Игра народов Средней Азии, Кавказа, тюркских народов, всех, кто употреблял в пищу мелкий рогатый скот (скотоводы, мусульмане). Для игры используются надкопытные косточки барашков, предварительно косточки вываривались, очищались от мяса и сухожилий, высушивались. Каждый мальчик с трепетом собирал для себя набор костей, иногда их раскрашивали, хранили их в тканевом мешочке.

Правила игры:

Существует множество вариантов игры. Одна из них, основная, схожа с правилами русских бабок. Альчики выкладываются в ряд на расстоянии от игроков. Игроки по очереди пытаются выбить альчики главной косточкой - сака (битком). Есть и более простой, детский вариант. Альчики выкладываются двумя рядами друг напротив друга на расстоянии 1-2 метра. Игроки по очереди щелчком ударяя по одному из своих альчиков, стараются выбить альчики противника. Если это получилось, такие альчики забираются себе. В конце игры надо подсчитать количество косточек.



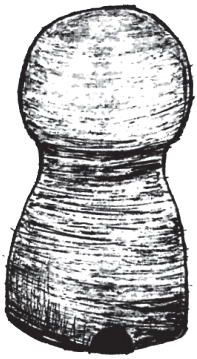
Бабки

Русская игра

Игру в бабки еще называли “козны”. Играли в нее надкопытными косточками крупного рогатого скота (коров и быков). У этой игры существует множество вариантов, но основная цель - сбить бабки своим битком (тяжелой крупной косточкой). Битки иногда утяжеляли, заливая внутрь свинец, тогда его называли “литок” или “свинчатка”.

Правила игры:

Бабки выставляют в ряд или два ряда (в шахматном порядке или перпендикулярно друг к другу) на расстоянии 3-10 метров от игроков. Игроки по очереди выбивают своим битком бабки. Победителем становится тот, кто сделает наименьшее количество бросков и выбьет при этом больше бабок. Усложняя игру, участники могут договориться о разных видах бросков: из-под колена, левой рукой, боком и т.п. В некоторых видах игры есть очередность выбивания бабок, например, начиная с самой дальней, остальные попадания не засчитываются.



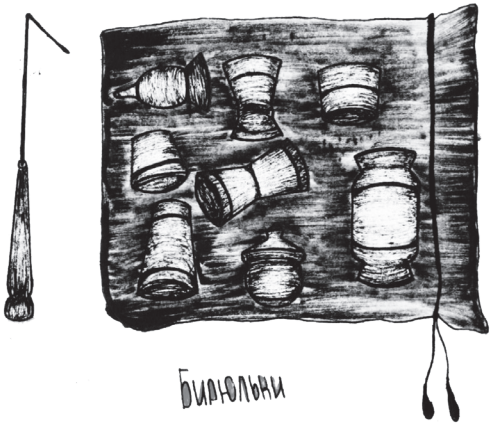
Бабки

Бирюльки

Бирюльки - сбор миниатюрных игрушечных предметов (посуды, лесенок, шляпок, палочек и т.д.). В России были распространены два вида игры: более простой вариант, когда играли палочками, проволочками или соломинками - он был популярен в сельской местности. Городской вариант представлял собой набор бирюлек, выточенных на токарном станке. С XIX века игра в затейливые бирюльки, изготовленные из различных пород дерева или слоновой кости, стала одним из распространённых развлечений.

Правила игры:

Бирюльки (мелкие деревянные детали в виде посуды, кухонной утвари) высыпают на стол, чтобы они легли горкой. Игроки поочередно вынимают предметы-бирюльки при помощи тонкого крючка на деревянной ручке. Во время вытаскивания бирюльки важно не потревожить соседнюю. Если потревожил, то передаешь


Бирюльки

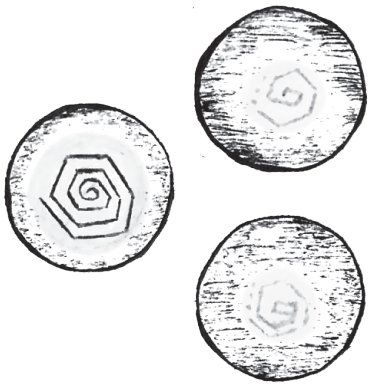
крючок следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока бирюльки из кучи не закончатся. Благодаря этой старинной игре участники поймут, что фразеологизм «Играть в бирюльки» не соответствует своему значению, что играть в бирюльки – это развивать глазомер, логику, мелкую моторику рук. Бирюльки – игра, которая развивает терпение, настойчивость и аккуратность.

Блошки

Блошки - старинная русская народная игра, развивающая глазомер, концентрацию внимания, мелкую моторику. Раньше блошки изготавливали из дерева и мастерили из пуговиц определенной формы.

Правила игры:

Игроки садятся напротив друг друга, на столе между ними стоит тарелка (плошка). У каждого игрока есть свой набор из 6 блошек (кругов с точкой одного цвета в центре) и из 1 биты (полностью закрашенная блошка). Необходимо по очереди ударять битой по краям бло-



БЛОШКИ

шек своего цвета, чтобы они запрыгнули в плошку. Тот, кто быстрее забросит все свои блошки в тарелку, побеждает.

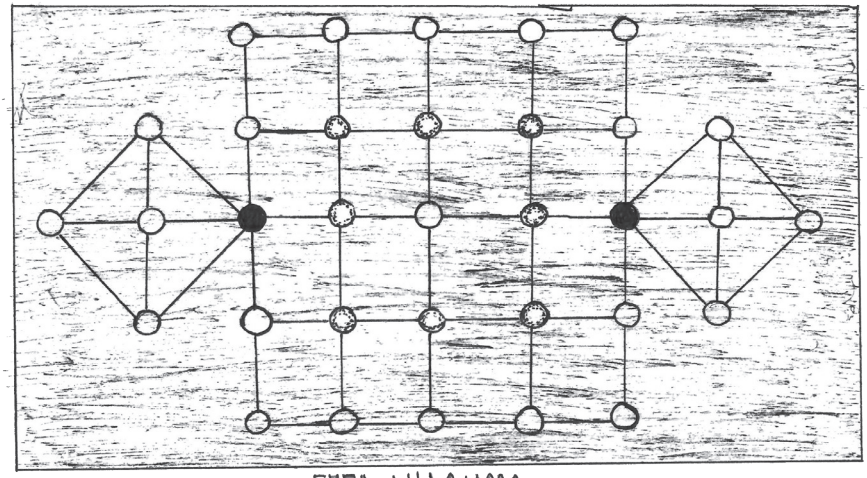
Буга-шыдыраа

Тувинская игра

Многие жители Тувы любят эту азартную игру. Перевести это название можно как «Бычьи шахматы». В правилах игры отражены особенности быта тувинцев: охота, ловушки, ловля на живца и т.д. Игра развивает стратегическое и тактическое мышление, важное для будущих охотников и воинов.

Правила игры:

Охотники должны загнать быков в ловушку. Изначаль-



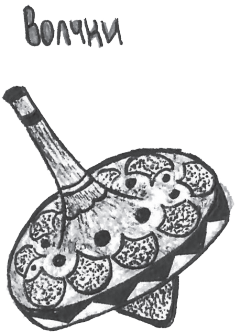
БУГА-ШЫДЫРАА

но на поле стоят 8 охотников и оба быка. Все фигуры ходят на один шаг по линиям, быки могут затоптать охотников, перепрыгнув через них. Задача охотников - зажать быков, окружив их двойной линией охотников (чтобы быки не смогли через них перепрыгнуть и затоптать). Охотники первыми восемью ходами выставляют на поле еще восемь фишек. И только после этого они могут ходить по полю (либо добавлять по фигуре за ход). Быки могут затоптать только одного охотника за ход.

Волчки

Волчок – это игрушка, которая вращается вокруг своей оси, при этом сохраняет опору и удерживается в вертикальном положении некоторое время.

Правила игры:



Существует несколько вариантов игры.

Первый вариант: играющие одновременно запускают все волчки. Чей волчок вращается дольше всех, тот и выигрывает.

Второй вариант: на столе расставляют любые имеющиеся предметы - шарики, чурочки, кубики и пр. Волчки запуска-

ют по очереди. Чей волчок собьет наибольшее число предметов, тот и выигрывает.

Третий вариант: волчки запускают по очереди в воротца или между предметами, расставленными на столе. Выигрывает тот, чей волчок их не заденет.

Четвёртый вариант: из цветной бумаги вырезают круги или квадраты — игровое поле. Играющие одновременно пускают волчки каждый на своем игровом поле. Чей волчок не сойдет с игрового поля, тот выигрывает.

Городки

Городки – это старинная русская подвижная игра. Эта игра зародилась в гуще русского народа и распространилась как среди крестьянства, так и среди городских жителей. Как вид спорта, имеющий единые правила, городки сформировались к 1923 году, когда в Москве были проведены первые Всесоюзные соревнования.

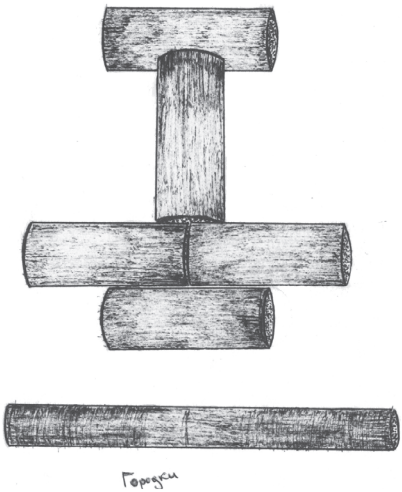
Правила игры:

Задача в игре в городки - выбить все рюхи из города противника. Пока не выбито не одной рюхи, бьют битой с кона. Если выбита хотя бы одна рюха, то есть город разожжен, бьют с полукона (то есть с ближней линии к фигурам городка). Команды бьют битой (метают) по очереди. Сначала метают все игроки одной команды, потом все игроки другой команды. Игра заканчивается

тогда, когда из города противника выбиты все рюхи.

Задача - выбить все городки с меньшего количества ударов, то есть как можно быстрее. Рюхи ставят у передней черты города точно посередине, то есть на равном расстоянии от боковых сторон. Каждый игрок команды бьет битой только один раз (в игре с дошкольниками). Если первый игрок команды выбил рюху, то все остальные игроки этой команды бьют дальше не с кона, а с полукона. После окончания игры команды меняются городами, и игра продолжается. Рюха считается выбитой, если она лежит за чертой города.

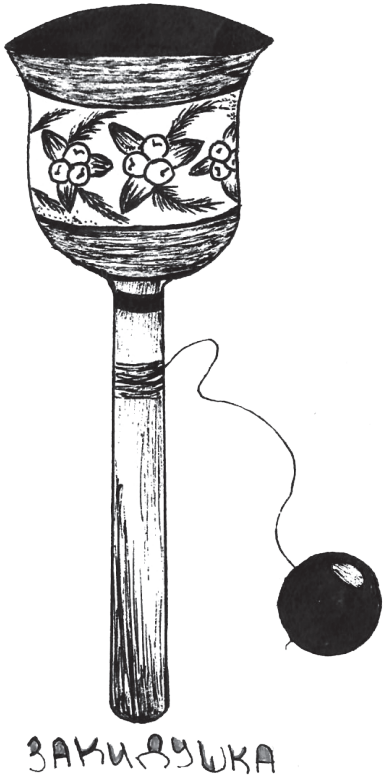
Иногда в городках рядом с городом рисуется пригород (более сложный вариант игры). Тогда, если рюха закатилась в пригород, ее необходимо продолжать выбивать в следующих ходах. Если при выбивании фигуры бита улетела в город и не выкатилась из него, то она вместе с рюхами.



Если игрок заступил за черту кона или полукона при ударе, то удар не засчитывается. Об этом правиле нужно сразу же рассказать детям и следить вместе с ними, чтобы никто не заступал за линии при метании.

Закидушки

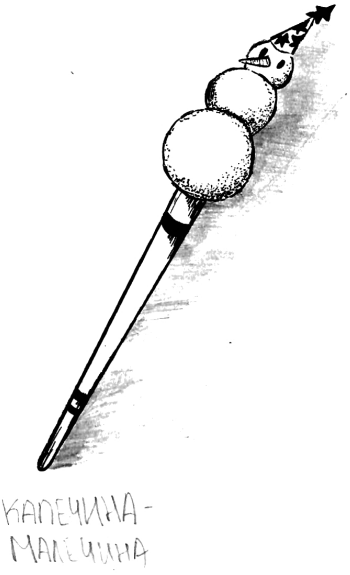
Закидушки – игра, которая развивает ловкость и глазомер. Закидушки изготавливали из дерева и расписывали народными узорами. Вариации этой игры есть по всему миру, например, мы знаем о карельском и чилийском вариантах.



Правила игры:

Держась руками за основание закидушки (за палку) нужно шарик закинуть внутрь самой закидушки.

Калечина-малечина



Малечина-калечина - старинная народная детская игра. Основой игры является прямая палочка произвольной длины (обычно, 30-50см), с наконечниками различной формы.

Правила игры:

Игра состоит в том, что палочку ставят вертикально на кончике одного или двух пальцев руки (нельзя поддерживать палку другой рукой) и, обращаясь к малечине, проговаривают речитативом стишок:

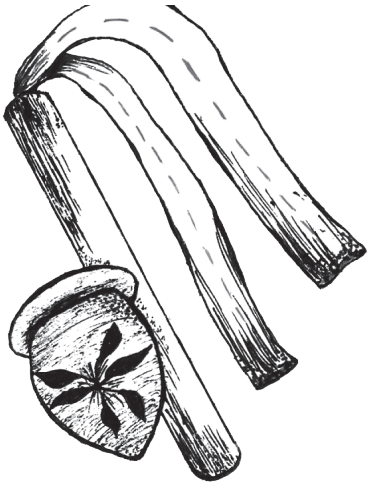
«Малечина-калечина, сколько часов до вечера? Раз, два, три ...»

Считают, пока удается удерживать палочку от падения. Когда палка покачнулась, ее подхватывают второй рукой, не допуская, чтобы она упала. Победителя определяют по величине числа, до которого он досчитал.

Кубарь

Кубарь - это старинная русская игра, развивающая ловкость, координацию и меткость. Эта игра почти не изменилась с тех времён, когда в нее играли наши

предки, только эту затейливую игрушку мастерили вручную. Кубарь был распространен по всей Руси, и конечно же, в каждом регионе в эту игру играли по своему. В Древней Руси игры с кубарем были одними из самых распространенных. Уже в X в. кубарь имел настолько совершенную форму, что она почти не менялась до наших дней. Простейшие кубари вытёсывались топором и ножом из деревянного цилиндра путем стёсывания его нижнего конца до формы конуса. Обязательной принадлежностью игр с кубарем является кнутик (веревочка на короткой палке) или просто веревочка, с помощью которых кубарь раскручивается до быстрого и устойчивого вращения.



КУБАРЬ

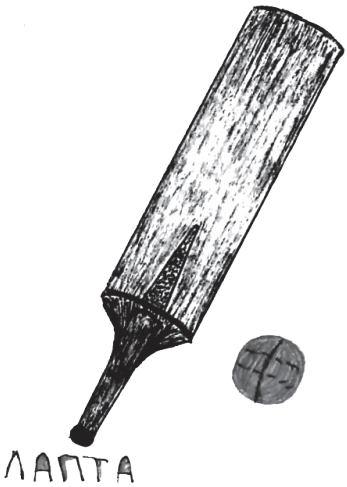
Правила игры:

Два игрока одновременно берут кубари и обматывают вокруг него кнутик. Затем, держась за основание кнутика, запускают кубарь, а затем начинают «подгонять» его кнутиком. Выигрывает тот, у кого кубарь остановится и упадет последним.

Вообще кубарь можно запускать по-разному. Иногда его раскручивают между ладонями, а чаще накручивают на кубарь веревочку и с силой дергают за ее конец. Это придает кубарю вращательное движение, которое затем можно поддерживать, подхлестывая кубарь кнутиком или веревочкой. Кубарь при этом не падает, а только слегка подпрыгивает «как живой» и начинает вращаться еще быстрее, продвигаясь постепенно в определенном направлении. Умелые игроки соревнуются, гоняя кубарь по условленному направлению, часто извилистому, лавируя между различными преградами или преодолевая препятствие.

Лапта

Лапта – это русская игра с мячом и битой. Лапта развивает скорость, силу, смекалку, работу в игре и тд. Для биты используют деревянную дощечку, вырезанную специально по форме. Чаще всего мяч используют из резины. В лапту играют русские народы, но подобные игры есть в



Англии (у англичан-крикет, у американцев-бейсбол, у кубинцев-пелота, у румын-ойна.

Правила игры:

Участники делятся на две команды с количеством от пяти до двенадцати человек (чаще всего по шесть). Подающий отбивает лаптой мяч как можно дальше и бежит к линии кона и обратно. Водящие ловят мяч и стараются попасть мячом в соперника, который бежит. В случае, когда удалось попасть мячом по сопернику, игроки переходят в город. Если игрок успел сбегать до «кона» и обратно, команде присуждается 2 очка.

Лиса и гуси

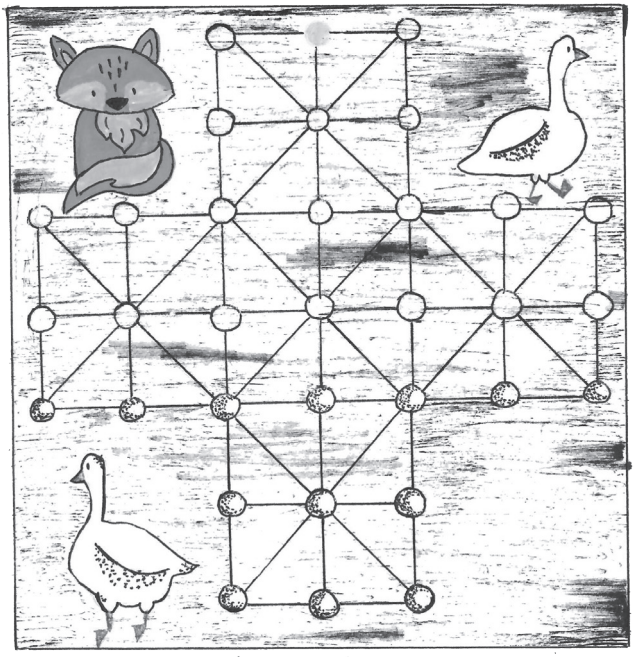
Лиса и гуси — карельская, финская настольная игра для двух игроков, в средние века распространённая по всему европейскому континенту.

Правила игры:

Перед началом 13 «гусей» расставляются на трёх нижних горизонталях доски с 33 полями, а игрок-«лиса» ставит свою шашку на любое свободное поле. Начинают игру «гуси». Игроки делают ходы поочерёдно, передвигая свои шашки по горизонтали или вертикали (но не по диагонали) на любое свободное поле. Цель «гусей» — запереть «лису»; цель «лисы» — не дать это-

му случиться. «Лиса» может «съесть» «гуся», перескочив через него на свободное поле. За один ход она может съесть и нескольких «гусей» (как в шашках). Съеденные «гуси» снимаются с доски и в игре больше не участвуют.

Обычно «лиса» запирается семью или восемью «гусями», но теоретически это возможно и с четырьмя. Хотя считается, что «лисе» для победы достаточно съесть восемь «гусей» — в этом случае блокирование ей не грозит. Этот вариант плохо сбалансирован в пользу «гусей».



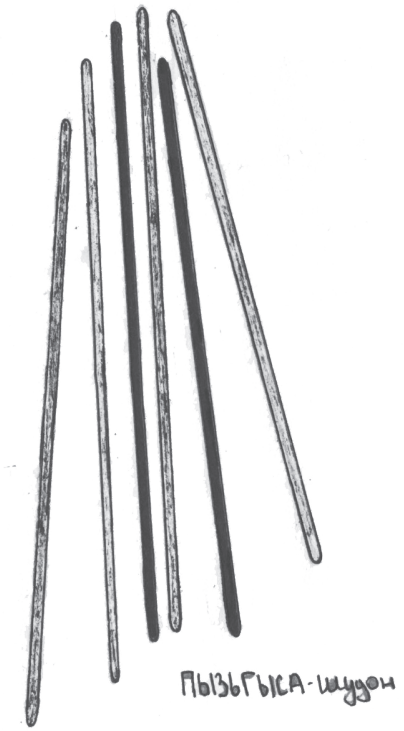
Пазьгыса Шудон

Удмуртская игра

Правила игры:

В игре используют 30-50 палочек, которые имеют разный цвет и приносят разное количество очков: красные - 5 очков, желтые – 3, черные – 1. Количество палочек разного цвета тоже разное, чем палочки «дороже», тем их меньше.

Один из игроков берет все палочки в руки, закручивает их руками, чтобы они развалились при падении врассыпную. Затем участники по очереди аккуратно вытягивают из кучки палочки, чтобы остальные не шевельнулись. Если это получилось, палочка приносит игроку очки, и он может сходить еще раз. Если палочки задеты, то ход переходит к следующему участнику. В конце игры подсчитывается количество очков и объявляется победитель.



Проворные мотальщики

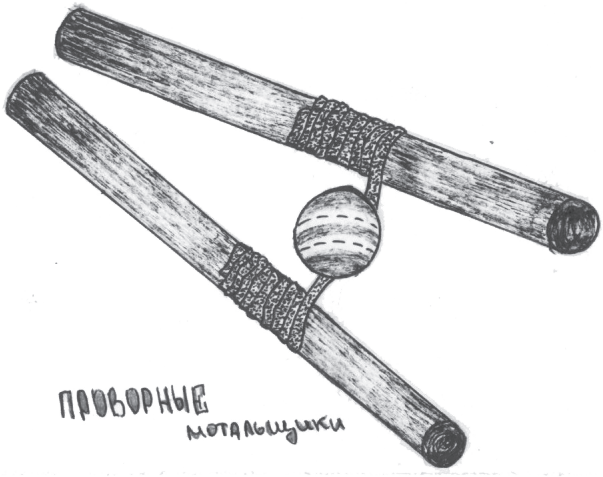
Проворные мотальщики - русская народная забава идеально подойдет для развития ловкости и координации движений. Проворные мотальщики были распространены по всей Руси, но все же у каждого региона была своя версия.

Правила игры:

Кол-во участников: 4

Место: желательно большое пространство 2×2

Игроки берутся за палочки, привязанные с концов веревки и стараются как можно быстрее наматывать веревку на свою палочку. Побеждает тот, кто быстрее домотает до шарика в центре.



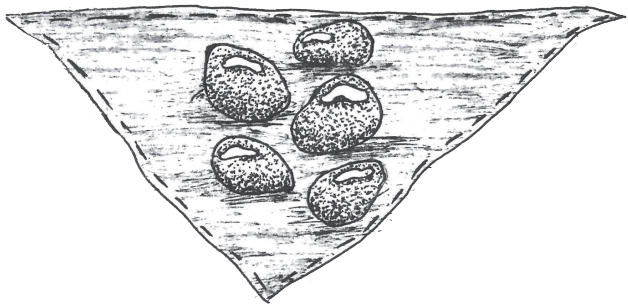
Ташики, ташлар

Татарская игра

Несмотря на свою простоту, является распространенной старинной пра-игрой, в которую играли, например, в Древнем Риме, где она называлась par impar (чет-нечет). Вариант этой игры - широко известная "Орел и решка" (ее латинское название - navia aut capita, корабль или голова - напрямую отсылает к изображениям на сторонах монет).

Правила игры:

Используются либо камни, пуговицы либо другие мелкие предметы. Один игрок берет в руку четное или нечетное количество камней, а другой участник должен угадать - чет или нет. Если игрок угадывает, то он забирает камни себе. Затем игроки меняются ролями. Выигрывает тот, кто наберёт большее количество камешков. Играть можно и группой с ведущим, в этом варианте за победу можно давать по одному камешку.

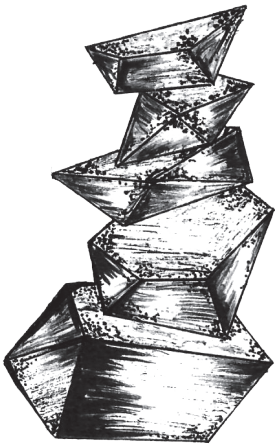


ТАШИКИ

Туми-Иши

Туми-иши - японская народная игра. Дословно «туми-иши» переводится как «гора камней». Для игры можно использовать обычные камни.

Правила игры:



Туми-иши

Из импровизированных «камней» разных размеров и форм необходимо собрать башню, поставив камушки друг на друга, подбирая формы и грани камней таким образом, чтобы конструкция была устойчивой и не рухнула. Как определить победителя: участники по очереди строят пирамиду (время можно ограничить, например, за 30 сек, если участников много), побеждает тот, кто установит больше камней.

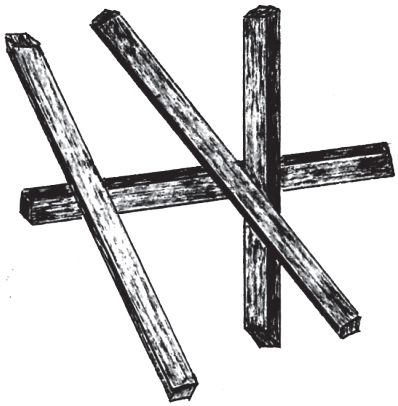
Второй вариант: все строят общую башню, по очереди добавляя по камню, ребенок, у которого камень падает, выбывает из игры. Так выбывают постепенно все, кто остаётся последним, побеждает.

Тырыынка

Тырыынка - это якутская народная игра. Недавно вся Якутия и её жители в разных уголках России праздновали Ысыах — праздник солнца или Якутский Новый Год. Этот праздник очень древний и самый главный в истории народа Саха.

Правила игры:

Участник держа тырыынка вертикально в одной руке, упирает их нижними концами и резко ослабляет их захват. Затем он собирает свободно лежащие палочки, после чего с помощью специальной палочки, оформленной в виде ложечки, очень осторожно вытаскивает остальные. В случае малейшего движения других палочек тырыынка игра данного участника прекращается, и палочки передаются следующему участнику. После сбора участниками всех тырыынка состязание прекращается. Победитель определяется по подсчётам тырыынка.

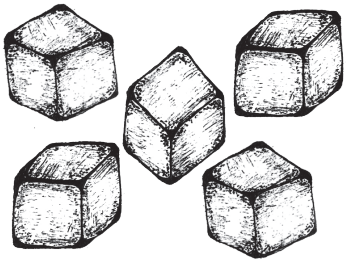


ТЫРЫЫНКА

Хаамыска (Камешки)

Хаамыска – якутская игра.

Один из игроков должен разложить на столе пять хаамыска. Подкидывая один или несколько кубиков, нужно успеть собрать остальные на столе и поймать падающие в ладонь. Есть шесть основных этапов игры.



ХААМЫСКА

1 этап: Подбрасывая вверх хаамыска, участник должен во время ее полета успеть подобрать со стола вторую (а затем третью, и так далее) хаамыска и поймать подброшенную.

2 этап: Подбрасывая вверх одну хаамыска, участник поднимает со стола каждый раз по две и ловит подброшенную.

3 этап: Подбрасывая вверх одну хаамыска, участник поднимает со стола вначале одну, затем — остальные три или наоборот.

4 этап: Подкидывая одну, участник во время ее полета должен положить на стол остальные четыре. Снова подкидывает одну и во время ее полета должен успеть подобрать все четыре и поймать подброшенную.

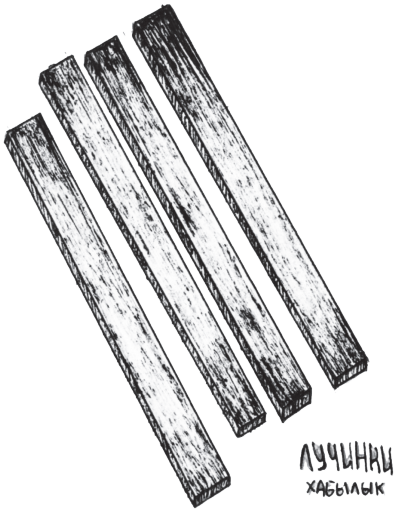
5 этап: Игрок бросает на стол все хаамыска. Берет

одну и, подкидывая ее вверх, собирает в ладонь остальные по одной.

6 этап: Все хаамыска участник держит в ладони, подбрасывает все и ловит их тыльной стороной ладони, снова подбрасывает и ловит все камешки с прихватом упавших на стол при первом подбрасывании.

Хабылык

Хабылык – Якутская настольная игра, где одновременно развиваются в соревновании меткий глаз, острый ум, гибкие пальцы. Игра сопровождается большим эмоциональным подъемом, удовлетворением, разогревается все тело, человека охватывает всеобъемлющая радость, поднимается настроение как у детей, женщин, так и у зрелых мужчин. Эти неповторимые чувства положительных эмоций пронес наш хабылык через века и дымку времени.



Якутские национальные игры имеют многовековую историю. Они передавались из поколения в поколения, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Игры оказывают большое

влияние на воспитание ума, характера, воли, физически укрепляют ребенка, создают интерес к народному творчеству. Настольная игра (хабылык) — это проверка на ловкость, силу, выносливость.

Правила игры:

У каждого участника должен быть свой комплект «лучинок» — 30 штук. Они представляют собой палочки длиной 16 сантиметров, шириной 0,9 мм, толщиной 0,4 мм. Игра длится две минуты, её суть — показать ловкость рук и поймать за отведенное время как можно больше лучинок.

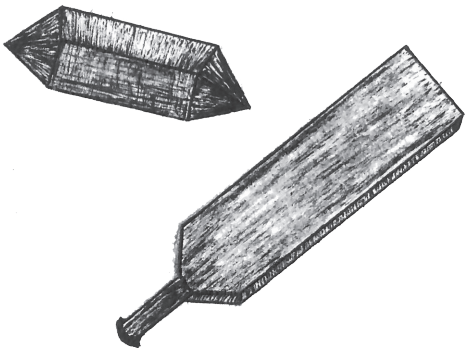
По сигналу судьи игрок подбрасывает вверх все лучинки и ловит только одну. Игра достигает своего апогея, когда на столе останутся лежать только 5 лучинок. Игрок их все подбрасывает вверх и ловит. Он должен поймать, как минимум, 3 лучинки, при этом последнюю должен подхватить только при помощи мизинца и безымянного пальца.

Чиж

Чиж - старинная русская народная игра, развивающая меткость, концентрацию внимания, скорость и ловкость. Раньше ее изготавливали из двух деревянных жердин одна из которых была в диаметре 2 см, в длину 10 см, с заостренными концами это-чиж.2ая жердь

была побольше, из неё изготавливали биту в длину около 1 метра, толщину 1 см и шириной 7-9см.

Правила игры:



чиж

С одного края игрового поля посередине отмечяется круг 1*1м и в его центр кладётся чиж. Круг находится в центре «базы». База — начерченный на земле квадрат вокруг круга, чуть больше его диаметра. Игроки делятся на две команды по 3-4 человека в каждой. Цель игры — набрать 1000 очков.

Команды по очереди «рулят» на базе. Та команда, которая не «рулит», выходит на поле и занимает произвольные места. Игрок на базе берет биту и чижа. Игроки команды на «базе» чередуются между собой при каждом новом розыгрыше.

Один розыгрыш проходит в 3 этапа:

1-й этап. Игрок с битой кладет чиж в центр круга. Далее он должен битой из круга ударом по заточенному концу для поднятия, и далее ударом по чижу отправить его в любое место игрового поля. Нельзя выкидывать чижа за пределы поля — это ошибка. 3 ошибки — команды меняются местами. Ошибки считаются сум-

марно за все этапы одного розыгрыша. Если чиж после удара не вылетел за пределы базы — розыгрыш заканчивается и команды меняются местами. Это справедливо для всех трёх этапов. Также при выполнении удара (на всех трех этапах) игрок не должен выходить за пределы базы. Выход считается за ошибку.

Игроки противоположной команды должны постараться поймать запущенный из базы чиж. Если ловят — то они получают право выбить команду из дальнейших этапов и сразу перейти к смене мест на поле. Для этого нужно с места, где поймали чижа, постараться его кинуть обратно так, чтобы он попал в «базу». Игрок на «базе» с битой имеет право попытаться выбить «чижа». При этом он должен стоять в пределах «базы». Если не получилось отбить и чиж оказался в базе (включая пересечение с границей базы) — команды меняются местами. Если чиж при этом оказался в кругу — команда в поле дополнительно получает 50 очков.

Если команда не смогла поймать чижа (он просто упал на поле), чиж после броска не оказался в границах базы — переходим ко второму этапу.

2-й этап. Игрок с битой должен взять чижа в одну руку, подкинуть вверх и ударом биты отправить в поле. Удар должен быть сделан в воздухе, чиж не должен упасть на землю до удара битой. Могут быть такие ситуации: игрок не попал по чижу и он упал в базе, тогда команды меняются местами, это конец розыгрыша. Если

не попал по чижу и он упал за пределами базы — это ошибка. Если после удара упал в базу — конец розыгрыша. Далее всё аналогично 1-му этапу. Игроки могут поймать в поле, если ловят, то могут опять попробовать выбить команду.

3-й этап. Игрок должен взять чижа в руку, и, держа его на уровне пояса, первым ударом биты подбить его вверх из руки, а вторым отправить в поле. Второй удар производится по чижу в полете (аналогично удару на втором этапе) (обычно на излете, по-другому почти нереально:-).

Вторая команда ловит чижа. Так как этот удар самый сложный — то от него зависит количество очков, которое получает команда за розыгрыш. После 3-го удачного удара, когда чиж оказался на земле в пределах игрового поля, игрок с битой подсчитывает, сколько очков он принес команде. Для этого он битой отмеряет расстояние до чижа от границы базы. За одну длину биты — получает 10 очков. Неполное расстояние биты не учитывается.

Розыгрыш окончен. Команды меняются местами. Выигрывает команда, которая первой наберет 1000 очков.

Примечания:

1. В поле должно находится не более 3 игроков, поэтому просто больше 3*3 не играли.

2. Если игрок в поле ловит чижа не руками, а лок-

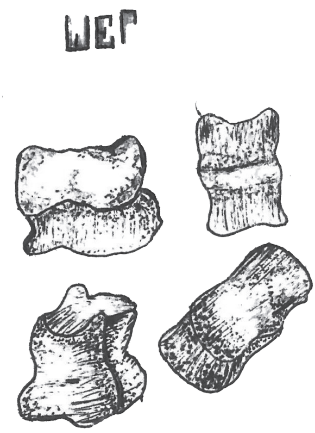
тем, ногами, зубами — за это давались дополнительные очки. За зубы точно давали 1000 очков, кто поймал, сразу выигрывал. За остальные выкрутасы можно придумать свою систему премирования.

3. По поводу ошибок с выбросом за пределы поля один раз можно перебить.

4. Ограничение на количество махов в попытке отбить чижа с базы, когда его пытаются забросить обратно с поля — нет, потому что игра в «собачку» - это единственный способ попасть чижом в базу.

Шег

Игра народа Коми.



Игры с костями - одни из самых древних в мире. Косточками играли народы, которые употребляли в пищу рогатый скот. Для игры шег используются надкопытные косточки мелких животных, типа барашков. Все стороны косточки разные, в игре они называются “пызан” или «стол» (верхняя ровная сторона), «сак» (две ямки), «пук» (выпуклая сторона), «гадж» (одна ямка). Для игры берут 40 косточек.

Правила игры:

Один из игроков рассыпает косточки на столе. Игроки ходят по очереди. Нужно найти две косточки, лежащие одинаковой стороной наверх, и щелчком по одной из них выбить другую. Важно не задеть никакие другие косточки, иначе результат не будет засчитан. Если получилось сбить нужную косточку, можно сделать еще ход, либо ход переходит соседу. Обычно во время игры нельзя перемещаться вокруг стола, все ходы надо делать со своего места. В конце игры пересчитываются все косточки, и обладатель наибольшего количества становится победителем.

Содержание

Альчики (асык) 2
Бабки 3
Бирюльки 4
Блошки 5
Буга-шыдыраа 6
Волчки 7
Городки 8
Закидушки 10
Калечина-малечина 11
Кубарь 11
Лапта 13
Лиса и гуси 14
Пазьгыса Шудон 16
Проворные мотальщики 17
Ташики, ташлар 18
Туми-Иши 19
Тырыынка 20
Хаамыска (Камешки) 21
Хабылык 22
Чиж 23
Шег 27

Еще больше о народных играх здесь