

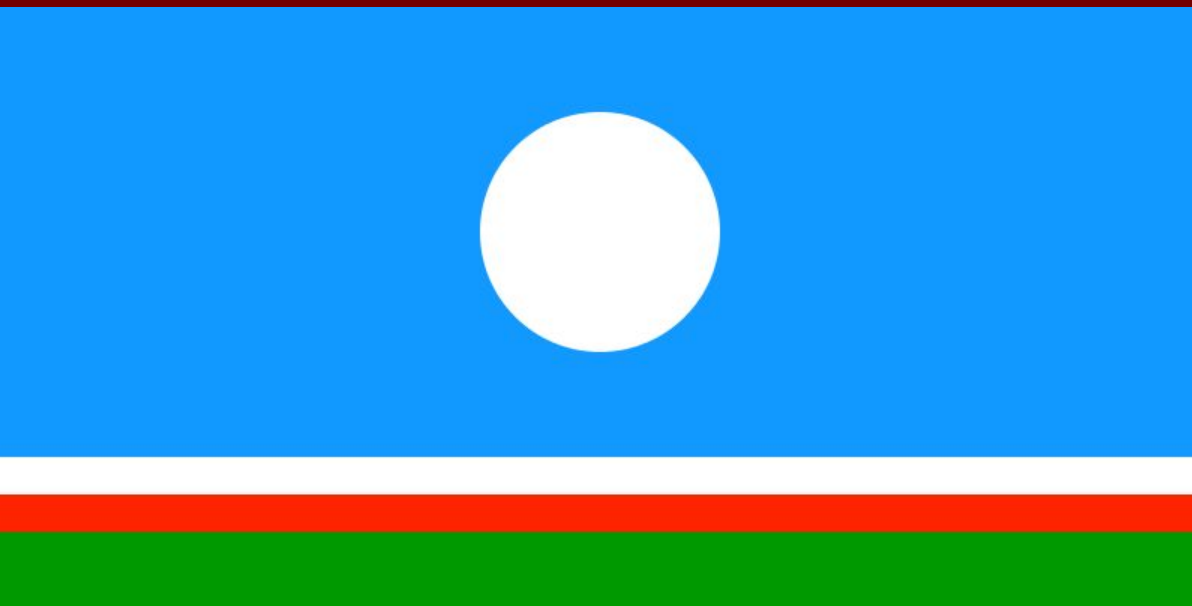
Игры Якутии



0 200 400 800 км

ЯКУТИЯ

Президент Республики Саха
(Якутия) — Борисов Егор Афанасьевич



ТЫЫТЫКЫ

- Игруют дети дошкольного и младшего школьного возраста, имитируя охоту ястреба на птиц. Участвует от 4 до 40 человек.
- **Описание.** На игровой площадке или в помещении чертят небольшой круг или прямоугольник - место «ястреба». Вся остальная часть площади объявляется «озером», «полем» или «лесом». Там отдыхают различные «птицы»: утки, гуси и др. Каждый игрок заранее сообщает, какую птицу он изображает. Обычный разговор запрещается, каждый подражает голосу своей птицы. На крик «ястреба» «тыы! тыы! тыы!» каждая «птица» отвечает своим криком и начинает «перелет» через «ястребиное поле», а «ястреб» стремится осалить ее рукой. Осаленная «птица» выходит из игры. Когда «ястреб» осалит последнюю «перелетную птицу», игра заканчивается. Последний осаленный становится новым «ястребом», и игра начинается сначала.
- Если в игре участвует более 10 человек, то рекомендуется увеличить количество «ястребов» и не выводить осаленных «птиц» из игры, а начислять им штрафные очки. Тогда играют до определенного количества очков.
- **Правила.**
- Ловить можно только в «ястребином поле» (кругу или прямоугольнике).
- Пойманные не участвуют в игре до тех пор, пока не будут переловлены все «птицы». Если за каждую пойманную «птицу» начисляют очко, то она продолжает играть.

Невод

- В «Невод» играют дети младшего и среднего школьного возраста (в прошлом играли и взрослые - на свадьбах, календарных праздниках). Игра проводится на воздухе или в просторном помещении. Количество участников - от 5 до 40 человек.

- **Описание.** Очерчивают площадку примерно следующего размера: длина 20-30 м, ширина 10-15 м. На левой и правой сторонах площадки выделяются места для спасения «рыб», ограниченные линиями по ширине площадки. Остальная площадь - «вода», по которой плывут «рыбы».

- В начале игры все участники делятся на «рыб» (2/3 играющих) и на «невод» (1/3). «Рыбы» находятся на одной стороне; играющие, изображающие невод, берутся за руки, образуя цепь. По сигналу «рыбы» начинают заходить, перебегать на другую сторону или бегать по залу. Изображающие невод бегут к ним, сохраняя цепь, стараются окружить любую «рыбу» или несколько «рыб». Когда руки двух крайних игроков в цепи «невода» сомкнутся, образуя кольцо, все «рыбы», оказавшиеся в нем, считаются пойманными и выходят из игры. Так играют до тех пор, пока не останется 2-3 «рыбы». Они становятся «неводом», и игра начинается сначала.

- **Правила.**

- Игроки, изображающие невод, не имеют права выходить за линию и ловить там «рыб».

- Ловля «рыб» «неводом» разрешается и в том случае, если какая-либо «рыба» упадет. Но все действия «невода», вызывающие падение «рыбы», запрещаются.

- «Рыбы» не имеют права находиться (больше 10 с) долго в зоне спасения.

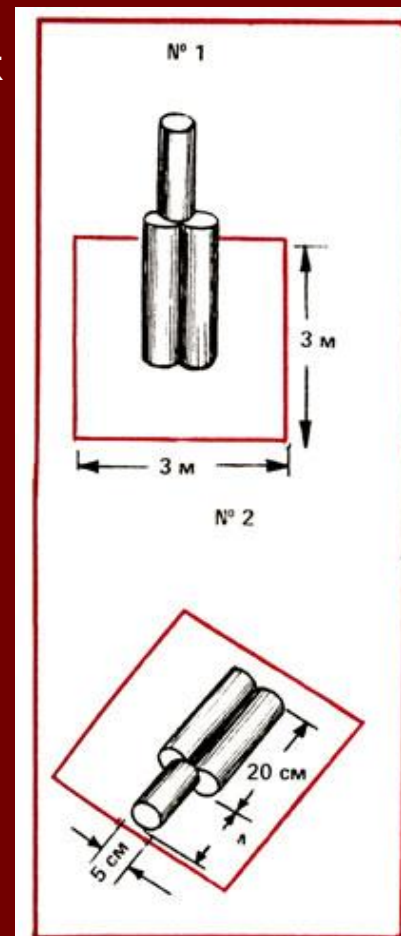
- Разрывать цепь игрокам, изображающим невод, при ловле «рыб» не разрешается. В противном случае пойманные «рыбы» отпускаются на волю.

В этой игре, которая является якутской разновидностью городошной игры, участвуют дети школьного возраста и молодежь, до 20 человек. Играют на ровной площадке размером не менее 5X20 м. Требуются три городошных чурочки диаметром 5 см - одна высотой 15 см и две другие высотой 20 см (их отпиливают от сухой лиственницы). Кроме того, нужны лиственничные палки-биты диаметром 3-3,5 см и длиной 60 см - по 10 для каждого участника. **Описание.** Чертится круг диаметром 3 м или квадрат со стороной 3 м. Расстановка чурочек имеет два вида (две фигуры - рис. 1). В первой фигуре две длинные ставятся на переднем крае рядом стоямя, а короткая кладется на верхние торцы. Во второй фигуре все укладываются торцами вперед к игроку (см. рис. 1).

Дистанция для выбивания определяется самими игроками. Вначале бьют издали. Затем после выбивания первого, переходят на ближнюю линию, которая обычно находится на середине дистанции. Каждый игрок бьет до тех пор, пока не выбьет все чурки. Подсчет очков ведется после выбивания двух фигур. Сколько у каждого осталось неиспользованных палок из десяти, столько очков записывается в личный счет победителя. Истратившие же все свои 10 палок, но не выбившие обе фигуры получают ноль очков. После того как все примут участие в игре, ее начинают снова. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

Правила

Каждый раз игрок начинает выбивать с начальной линии и передвигаться на среднюю только после того, как выбьет одну из них. Выигрывает игрок или команда (если играют командами), у которых осталось больше палок (очков) в конце игры.



Вестовой

Якуты, как и многие другие народы, пользовались в прошлом вестовыми знаками, которыми служили узлы на связках тесемок из кожи и тряпок. О значении узлов договаривались заранее. Такие связки с узлами доставлялись верховыми или пешими вестовыми адресату. Игра «Вестовой» имитирует эту древнюю почту якутов. В настоящее время она проводится детьми дошкольного и школьного возраста на ровной площадке на воздухе или в просторном зале. В ней участвует от 6 до 40 человек. Для игры требуются две небольшие связки бечевок.

■ **Описание.** Участники разделяются на две группы, которые делятся на пары - «лошадей» и «вестовых». Обе группы выстраиваются на расстоянии 2 м друг от друга. Каждая становится в две колонны в затылок. Одна колонна - «лошади», другая - «вестовые». В обеих группах «вестовые» держат в руках связку бечевок своей группы. По сигналу «вестовой» из первой пары в каждой группе слегка шлепает связкой бечевок свою «лошадь» (т. е. напарника). «Лошадь» выскакивает вперед и в сопровождении «вестового» обегает 2 раза свою колонну. После двух кругов «вестовой» передает свою связку очередному «вестовому» своей группы. Тот со своей «лошадью» также обегает 2 раза свою колонну, и так до тех пор, пока все не примут участие в беге. Последний «вестовой» спешит вручить связку бечевок руководителю игры. Выигрывает группа, которая закончит игру раньше.

■ Правила.

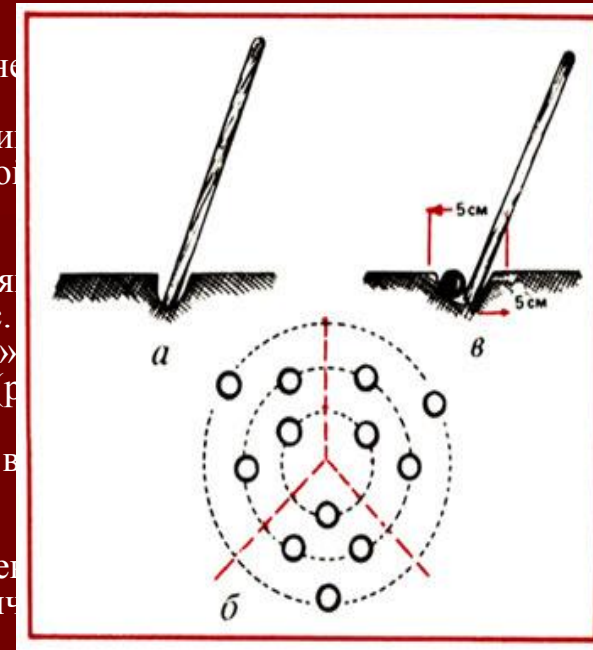
■ Во время бега «вестовой» не имеет права обгонять свою «лошадь».

■ Передавать связку следующему «вестовому» разрешается только после двух кругов, при этом он не имеет права выбегать навстречу.

■ Каждый раз после того, как пара, стоящая впереди, убежит, все передвигаются вперед на один шаг

Прорубь

Игра имитирует один из видов подледного лова рыбы. В прошлом в «Прорубь» играли на праздниках взрослые и дети, в настоящее время играют дети среднего школьного возраста (на воздухе круглый год, в местах, где можно вырыть «проруби» - небольшие ямки). Для игры нужны палки по количеству участника и мяч диаметром 5-6 см. Палка должна быть толщиной в обхват рукой, длиной соответствующей росту участника, а также прямой, чтобы было удобнее засовывать ее в ямку («прорубь»). На игровой площадке выкапывают ямки («проруби»). Число их равно количеству участников без водящего. Диаметр ямки 5 см, глубина 5-6 см. Доньшко ямки должно быть равно толщине палки (рис. 2, а). В такую «прорубь» должна влезть только одна палка-клюшка. «Проруби» размещают концентрическими кругами на расстоянии 1,5-2 м друг от друга (рис. 2, б). **Описание.** Выбирается один водящий, который становится в стороне. Остальные игроки занимают места у «прорубей», опуская один конец палки в свою «прорубь». Водящий получает мяч. По сигналу водящий начинает наступление: концом палки осторожно ведет мяч к одному из ближайших игроков, стараясь затем «отнять» у него «прорубь» (рис. 2, в), для чего должен попасть мячом в игрока (в ноги, но не выше щиколотки) или вогнать свой мяч «прорубь» игрока рядом с его палкой (см. рис. 2, в).



Утопив мяч в чужой «проруби», водящий начинает считать: «Раз, два...» (до десяти). Во время счета он стремится засунуть свою палку в «прорубь», а ее владелец пытается выбросить своей палкой мяч из ямки. Каждый игрок имеет право, уловив момент, отбить палкой подгоняемый к его «проруби» мяч. Чтобы мяч не попал ему в ноги, он подпрыгивает вверх, опираясь о палку. Соседи по «проруби» помогают: они отбрасывают мяч водящего палками при приближении к ямкам.

Водящий, не сумевший отвоевать себе «прорубь» в течение условленного времени, считается проигравшим. Тогда выбирается новый водящий.

Правила.

- Нельзя бить по мячу руками, ногами, туловищем.
- Запрещается любое применение силы в ходе игры (иначе игрок становится водящим или выходит из игры).
- Если водящий занял ямку, то становится ее обладателем, а бывший владелец - водящим.

«Выгрузка хаяха»

Условия вечной мерзлоты позволяли якутам делать большие запасы замороженного молочного продукта, носившего название «хаях». Отколоть и вытащить его из глубокого погреба доставляло немало хлопот. Ребята этот процесс имитируют в игре «Выгрузка хаяха», в которой участвуют дети школьного возраста. Это силовая игра. Для нее требуется прочный столб или что-либо заменяющее его. Размер площади игры около столба зависит от количества участников.

- При проведении игры в повседневной одежде желательна чистая подстилка, на которую можно сесть, не опасаясь загрязнить одежду (участники игры разуваяются и остаются в носках).
- **Описание.** Выбирается самый сильный игрок. Он садится у столба, охватив его руками. Другие игроки тоже распределены по силе: второй, третий и т. д. Второй отходит в сторону - ему предстоит единоборство с остальными, которые садятся соответственно своим номерам позади первого в цепочку, причем каждый держится за талию сидящего впереди, сцепив пальцы рук (как в русской игре «Репка»). Вторым по силе игрок подходит к последнему звену цепи (последнему игроку), берет его за талию обеими руками и тянет на себя (без рывков, плавно, спокойно). Если кто-либо из игроков не выдержит и разомкнет свои руки, то он и все сидящие за ним выбывают из игры. Теперь тянет за талию крайнего в оставшейся части цепи. Так часть за частью он рвет цепочку и добирается до первого. Начинается единоборство, которое продолжается, пока один из них не сдастся: разъединит руки и выпустит столб или его соперник откажется продолжать игру. Можно лимитировать единоборство временем. Игра может вестись и в положении стоя.

Правила

- Каждый раз начинать тянуть цепочку игроков за талию можно только по сигналу.
- Вышедшим из игры не разрешается каким-либо образом влиять на ход игры.