
БУРЯТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



Бабки-лодыжки (Шагай наадан)

Бросание лодыжек (таранных костей) имеет много разновидностей:

1. Несколько лодыжек расставляют в ряд друг против друга по краям стола. Игроки разделяются на две команды. Они поочередно щелкают любую лодыжку из своего ряда в противоположную сторону. Сбитые лодыжки соперников они собирают себе. Выигрывает та команда, которая больше сбила лодыжек.

2. Большим пальцем щелкают по одной лодыжке, чтобы попасть в другую. Если попадание было удачным, то игрок сшибает другую и т.д. Сбитые лодыжки забирает себе.

3. Бег лодыжек: игрок щелчками по лодыжкам добивается, чтобы его лодыжки обогнали лодыжки соперника.

4. Бодание баранов: два игрока одновременно щелчками с противоположных сторон пускают друг друга лодыжки. Побеждает тот чья лодыжка упала на бок или перевернулась.

5. Кидание лодыжек с ладони вверх. Пока одна летит вверх, надо собрать в кучу лодыжки, расположенные в рассыпную на столе.

Правила игры: Следует точно соблюдать приёмы игры.

Отгадывание (Таалсалга)

В обеих руках у ребенка по горсточке косточек, дети отгадывают, в какой руке их больше, в какой – меньше. Если ребенок угадает, то берет косточки себе. Кто больше соберет косточек, тот и побеждает.

В этой игре постигают устный счет, различают понятия «много», «мало», «больше», «меньше». Положив в ладонь малышу одну косточку, воспитатель спрашивает: «Сколько?» и учит отвечать «один». Затем вкладывая в ладонь по косточке добивается от детей ответа: «Два, три» и т.д.

Подкидывание трех косточек (Хумпараа)

Эта игра является подготовительным этапом к более сложным играм. По правилам игры нужно, чтобы все три косточки упали одинаково, но для детей младшей группы это необязательно, важнее узнать, кто у них упал: козлик или овечка, лошадка или бычок. Но если у кого-то упали все три косточки в одинаковом положении, тот все косточки-бабки забирает себе.

Строительство ограды для скота (Хорео барилга)

В этой игре дети учатся ставить предметы рядышком, последовательно, усваивать понятия «широкий», «узкий», «длинный», «большой» и «маленький».

В средней и старшей группах эта игра усложняется. Дети играют в «городьбу» вдвоем, подгруппами или все сразу. Разделив косточки-бабки поровну, дети строят себе городьбу, воображая ее загоном для скота. Ставят туда пять косточек бугром вверх – пять овец, шесть косточек выемкой вверх – шесть козчиков. У каждого в городьбе было еще семь лошадей, восемь коров, четыре верблюда. Отдельно дети выделяют пять игровых, раскрашенных косточек. Их подкидывают, смотрят, как они лягут. Соответственно их положению, из городьбы каждого играющего «выгоняют» животных и ставят их к себе в загон. Потом, по очереди, подкидывает другой ребенок и тоже выигрывает косточки-бабки из чужой городьбы. Выигрывает тот, у кого собрался полный двор скота.

Конные скачки (Мори урилдаалга)

Двое детей строят стену в 10 косточек-бабок. В начале стены по обе стороны ставят «кони» участников. Играющие по очереди кидают «Хумпараа» (из трех косточек). Начинает игру тот, у кого все три бабки упадут одинаково. Если у кого-то в тройке упадет один конь, то этот участник передвигает своего коня на одну косточку вперед. Если у кого упали сразу три коня, тот делает скачек сразу через две бабки и обгоняет соперника. Кто первый доберется до конечной косточки стены, тот победитель, но по желанию соперников их кони могут обогнуть стену и бежать в обратном направлении.

Семья (Айл боложо наадаха)

Правила игры: Выполняют роль родителей - крупные конские кости, роли детей выполняют кости поменьше – скотские. Кость конского копыта обозначает собаку. Бараньи косточки представляют собой отару овец или видов скота в разных расположениях.

В процессе этой игры дети учатся человеческим взаимоотношениям, усваивают нравственные понятия, приобретают трудовые навыки, формируют познавательную деятельность, разговорную речь. Дети в игре отражают свои наблюдения за жизнью и бытом взрослых. Бараньи лодыжки-бабки придают игре особенность, детям нравится играть с

домашним скотом, импровизировать с ними различные сюжеты. Дети учатся обращаться к животным, говорить им «холой», «тадь» - «остановись», «иди» и т.д.

Табун (Хурэг адуун)

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанию. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два – три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в своё логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он оскалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьёт всех волков.

Правила игры: Волк может разорвать круг. Пойманного жеребенка, он должен ловко увести к себе в логово.

Ищем палочку (Модо бэдэрхэ)

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см.) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, где упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет её, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и «запятнать». Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

Правила игры: Осаленный должен быстро передать палочку.

Иголка, нитка, узелок (Зун, утахн, зангилаа)

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей.

Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Правила игры: Иголка, нитка, узелок, держась за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

Волк и ягнята (Шоно ба хурьгад)

Один игрок - волк, другой – овца, остальные ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает:

- Что волк ты здесь делаешь?
- Вас жду – говорит волк.
- А зачем нас ждешь?
- Чтобы всех вас съесть!

С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

Правила игры: Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы. Волку нельзя отталкивать овцу.

Стрельба по соломенным бабкам (Сурхарбан)

Стрельба из лука по связкам соломенных бабок или щиту, составленному из вязанок соломы или спутанных веревок, широко бытует под названием Сурхарбан, как один из спортивных элементов национального праздника. Другой её вариант: стрелу пускают не на соломенную бабку, а просто вдаль. Побеждает тот, чья стрела улетит дальше.

Правила игры: Соблюдать правильный прием стрельбы.

Волк и тарбаганы (Шоно Тарбагашааха)

Считалкой выбирается волк, остальные дети – тарбаганы. Чертят два круга – норы. Тарбаганы перебегают из одной норы в другую. Волк их ловит, а тарбаганы стараются не стать добычей волка.

Обмен песнями (Дуу андалдаан)

Дети закрепляют выученные песни, учатся ритмичным движениям под мелодию песни. Это импровизированный конкурс песен для старшей группы. Умело направляя игровую деятельность детей интерес к народному творчеству.

Шапка (Малгай нюуха)

Дети садятся в круг, водящий обегает круг, незаметно ложит шапку у кого-нибудь за спиной. Дети стараются не упустить момент, когда водящий уронит шапку. Ребенок, за спиной которого упала шапка, должен незаметно среагировать: подняться, схватить шапку, побежать за водящим, настичь его и надеть шапкой, пока он не сел на его опустевшее

место. Иначе он станет «огоньком» - сядет в середину круга и в наказание будет исполнять пожелания детей – петь, рассказывать, плясать или исполнять номера – «кукарекать», прыгать на одной ноге и т.д.

Загадывание и отгадывание (Таабари таалсаха)

На начальном этапе игры воспитатель сама загадывает детям загадки, а дети отгадывают их. Если дети затрудняются, воспитатель показывает картинки-отгадки.

Когда дети знают достаточное количество загадок, они делятся на подгруппы, соревнуются между собой в загадывании и отгадывании загадок. В старшей группе дети не только отгадывают загадки, но сами и придумывают их. Сначала воспитатель учит придумывать загадки, отмечать в предмете характерные признаки. Постепенно дети самостоятельно придумывают загадки.

Прятать золотинку (Алта нюуха)

По считалке выбирается ведущий, ему вручается «золотинка» (пуговица, обернутая фольгой). Дети садятся в ряд, положив руки на колени, сомкнув их лодочкой. Ведущий должен незаметно положить «золотинку» кому-нибудь в ладошки. Остальные дети должны внимательно смотреть за соседями. Если ребенок заметил, что «золотинку» положили соседу, должен быть начеку. При слове ведущего «Золотинка, выходи!», ребенок должен поймать соседа за руку или за одежду и не дать ему встать со своего места. Иначе «золотинка» будет обязательно спеть или сплясать. Обычно детям хочется, чтоб его поймали, все желают быть артистами. Выступив перед публикой, «золотинка» становится ведущей, а ведущий садится на его место. Если «золотинка» затрудняется в исполнении своего номера, то дети помогают всей группой. После каждого выступления дети хлопают в ладоши и благодарят за выступающего.

Охота на кабанов (Гахай шэдэхэ)

Считалкой выбирают два «охотника», которые становятся по обе стороны «поляны» (прямоугольник длиной от 3 до 6 метров, шириной от 1,5 до 2 метров). Их «оружие» - мячик. На поляне пасутся кабаны, резво убегая от пуль охотников. В игре дети прыгают, падают, наклоняются, т.е. стараются не стать добычей охотников. Охотник же попав мячом в кабана, забирает его к себе за черту. Охотники соревнуются – у кого больше трофея. После каждого выстрела они передают мяч друг другу.

Подвижная игра «Горшки»

Выбираются 2 водящих: "продавец" и "покупатель". Дети садятся в круг на коленки. Это "горшки". "Покупатель" и "продавец" идут за кругом *навстречу друг другу*.

Диалог при встрече:

— Почем горшки?

— По денежке!

— А не дырявые?

— Сам попробуй!

«Покупатель» идет по кругу, выбирая «горшок». «Продавец» идет позади, уговаривая его: "Отличные горшки! Новые, блестящие! Выбирай, покупай, не пожалеешь!" и т. п.

Когда "покупатель", наконец, выбрал "горшок", он останавливается и говорит: "Вот этот беру!". Бьют по рукам и бегут в разные стороны. Кто первым добежал до "горшка", становится "продавцом", а "горшок" — "покупателем". Проигравший садится в круг, он "горшок".

Подвижная игра «Перетягивание каната»

Подготовка к игре: канат.

Описание игры:

На площадке проводится черта. Играющие делятся на две команды и встают по обе стороны черты, держа в руках канат.

По сигналу учителя «Раз, два, три – начни!» каждая команда старается перетянуть соперника на свою сторону. Чья команда сумеет это сделать, та считается победительницей.

Правила игры:

Начинать перетягивание каната можно только по сигналу учителя. Команда, перешагнувшая черту, считается побеждённой.

Вариант игры:

Учащиеся выполняют перетягивание каната из различных исходных положений: сидя на полу, стоя спиной друг к другу...

Подвижная игра «Белый шаман»

Подготовка к игре: бубен

Описание игры:

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга – водящий. Это белый шаман — добрый человек. Он становится на колени и бьёт в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдаёт ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим.

Правила игры:

Если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры.

Юрта. (Тирмэ) — бурятская игра

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют.

«Мы веселые ребята,
Соберемся все в кружок.
Поиграем и попляшем,
И помчимся на лужок»

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Правило игры: с окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

Верблюжонка верблюд ловит (Боитогон буурашама) — бурятская игра

В игре участвуют 10-30 и более человек. Играют на небольшой площадке, размером 5x7 метров. Эти роли распределяются по желанию или по считалке. Остальные играющие образуют круг. «Верблюжонок становится в круг, «верблюд» остается за кругом и пытается прорваться в него, но образующие круг игроки всячески препятствуют этому. Если «верблюду» все же удастся прорваться, он пытается схватить «верблюжонка». Тот увертывается и выскакивает из круга (его пропускают под руками), а «верблюда» снова задерживают.

Если «верблюду» долго не удастся поймать «верблюжонка», то его заменяет кто-нибудь по желанию. Когда «верблюжонок» пойман, игра заканчивается или возобновляется вновь с новой парой.

Во время игры соблюдаются следующие правила: «Верблюд» может силой прорываться через сомкнутые руки, но не имеет права применять болевые приемы. «Верблюжонок» считается пойманным, если «верблюд» осалит его.

Ястреб и утки (нашан ба нугаһан хоер) — бурятская игра

Играют 10 и более человек на лужайке или площадке длиной 35-50 метров и шириной 10-15 м. 2-3 участника по желанию «утки», а один (особенно быстрый и ловкий) становится «ястребом». Чертят «Озеро» (круг). В 10-15 м от него второе. Все остальные играющие изображают заросли камыша. В 10-15 м от него от них располагаются «утки», а через следующие 10-15 м «ястреб». Когда все играющие займут свои места, «ястреб» издает громкий крик и устремляется к «уткам», чтобы поймать

(осалить) их. Иногда он взмахивает руками, как крыльями. «Утки» спасаются среди «камышей», потом в «озере», где их осалить уже нельзя. «Утка», которую «ястреб» осалил выбывает из круга. Когда остальные утки спасутся в «озере», «ястреб» возвращается на исходную позицию.

То же самое делают «утки», и начинается следующий тур игры. Заканчивается игра, когда «ястребу» дают заранее ограниченный срок ловли «уток» в пределе 5-15 минут или 2-3 попытки.

Игроки, изображающие «камышы», могут раскачиваться всем туловищем, мешая «ястребу» догонять «уток», но при этом они не имеют права действовать руками или сходить с места. «Ястреб» может раздвигать «камышы» туловищем, но тоже без применения рук. «Утка» может сразу спастись в «озере», но должна не реже, чем через раз, задерживаться в камышах, пока «ястреб» не попытается осалить ее здесь.

Ловля тарбаганов (тарбагашаалга) — бурятская игра

Все играющие – тарбаганы, один-волк. Тарбаганы очерчивают на земле две норки, которые расположены друг от друга на расстоянии 30-50 метров. «Волк» старается напасть на тарбаганов во время перебежек из одной «норки» в другую. Сидя в своей «норке» тарбаганы дразнят волка выкриками:

«Твоя нора, серый волк, грязная, земляная,
А наши норки золотые».

Это вызывает у волка еще большую ярость, и он стремится отомстить им за непочтительность.

Рукавицу гнать (Бээлэй тууха)

В прежние времена эту игру проводила молодежь, собираясь у кого-нибудь в доме. Теперь играют и младшие школьники, причем не только в помещении, но и на улице. Рукавицу нередко заменяют платком, шарфом и т. п. Игра проходит интереснее, если в ней 15 и более участников.

Описание. Играющие, сев тесным кругом лицом к центру, незаметно передают из рук в руки за спиной рукавицу. Кому она попадет в руки, тот начинает раскачиваться из стороны в сторону и напевать: «Рукавицу, рукавицу, рукавицу гони» («Бээлэй, бээлэй, бээлэй туу»).

Водящий, находящийся в середине круга, услышав пение, бросается в ту сторону, где поют. Но пока Он приблизится, пение и покачивание там прекращаются, переходя дальше по кругу - как бы катится волна. Это значит, что рукавица ушла дальше.

Задача водящего - обнаружить рукавицу в руках одного из играющих, который после этого становится новым водящим.

Правила.

1. Игрок, получивший рукавицу, не задерживает ее у себя до конца пения, а передает сразу в любую сторону, продолжая петь до конца фразы.

2. Остальные играющие не должны начинать пение до того, как придет к ним в руки рукавица.

3. Названный водящим игрок должен немедленно показать свои руки, не передавая дальше рукавицу, если она у него находится.

«Поиски шила и ножниц» («Шубгэшоолгэ»)

Участвует в этой игре 7-15 человек, чаще младшие школьники.

Описание. Из игроков выбираются по желанию «баба» и ее «дочь». Они отходят в сторону и ждут, когда придет время их действий. Остальные играющие, став в затылок один другому и держа друг друга за пояс, садятся на корточки. К ним подходит «баба». Она говорит, что ищет шило и ножницы, чтобы вытащить занозу из носа верблюда. Играющие прячут от нее пучок травы или палочку - «ножницы» и «шило». Когда «баба» просит «ножницы» и «шило» у первого играющего, тот отвечает, что надо искать в задних рядах. Она толкает его, стараясь вывести из равновесия, чтобы ему пришлось опереться рукой о землю, а сама подходит к следующему и т. д. В это время играющие говорят: «Поднимается ветер, он гонит сюда дождевую тучу. Баба, баба, собирай аргал» (сухой навоз, который служит в степи для топлива). «Баба» уходит. Тогда один из игроков встает и, «похитив» «дочку», «прячет» ее (сажает среди остальных игроков).. «Баба», вернувшись, спрашивает: «Где моя дочь?» Ей отвечают: «Там, за западной канавой, женщина ищет свою дочь».

Вся игра ведется в комическом тоне: «баба» ищет то «дочь», то «шило» и «ножницы». В некоторых вариантах игра так и продолжается, пока не надоест играющим.

У бурят, живущих в Агинском автономном округе, конец этой игры иной: после «похищения дочери» «баба» находит ее в цепочке играющих и пытается отнять. Играющие встают, сохраняя цепочку. Передний игрок расставляет широко руки, не давая водящей приблизиться к «дочке». Водящая мечется из стороны в сторону, но вся цепочка увертывается от нее. Начинается игра, в сущности похожая на известную игру «Коршун и наседка», где у водящей цель - отрывать игроков от цепочки, защищаемой первым игроком. Игра продолжается до тех пор, пока «баба» не поймает свою «дочь».

Правила.

1. Игрок, которого «баба» оторвала от цепочки, должен сразу выйти из колонны, а остальные вновь берут друг друга за пояс.

2. Во время движения отрываться от цепи нельзя. Если это произойдет, то игра приостанавливается и все опять берутся за пояс.

Белое дерево (Сагаан модон)

Эта игра широко распространена едва ли не у всех народов, для которых традиционным является скотоводство, особенно степное. Ее считают своей народной игрой казахи, киргизы, каракалпаки, калмыки,

буряты и, многие другие народы. Поиск нужного предмета (белой палки, белого шерстяного мяча и т. п.) в степи лунной ночью позволяет развить и проявить навыки, высоко ценимые среди потомственных скотоводов. Отсюда популярность и традиционность игры во многих скотоводческих районах, включая Бурятию. Здесь эта игра имеет некоторые особенности, связанные с наличием в Бурятии не только степной, но и лесистой местности: в игре используются большая жердь и маленькая деревянная палочка.

Игра проводится в летнюю лунную ночь. Участвует в ней обычно 20-30 человек, чаще это юноши и подростки. Прежде, по свидетельству Г. Н. Потанина, и взрослые люди, даже женщины, принимали участие в этой игре.

Описание. Играющие делятся на две равные по силам команды. Игровым инвентарем служат жердь (длиной 3-6 м) и короткая палочка (10 см длиной), свежееобструганная, белая (чтобы легче было найти ее ночью), без сучков и заусенцев. Команды идут на ровное открытое место, куда приносят жердь, и строятся вдоль нее в ряд.

Один из играющих бросает вдаль что есть силы короткую палочку с криком «кик-кук!», что служит сигналом начала поисков. Кто первый нашел, кричит: «Бии олооб!» - и бежит к жерди или передает палочку (так, чтобы никто из соперников не заметил этого) более сильному товарищу из своей команды. Если соперники обнаружат палочку, то стараются отнять ее и донести до жерди сами.

Побеждает команда, которой удастся стукнуть палочкой по жерди. Этот стук служит сигналом к прекращению игры. После этого она обычно повторяется. И так несколько раз.

Правила.

1. Во время борьбы можно хвататься только за саму палочку, а не за руки, ноги, одежду соперников.
2. Найденную палочку можно только нести или передавать из рук в руки, но нельзя, перебрасывать ее друг другу.

В краю потомственных скотоводов много разнообразных игр, участники которых изображают животных (лошадей, верблюдов, волков, маралов и др.) или используют кости животных (разные виды игры "*Шагай*", игры "*Хонгордоолго*", "*Таалсалга*"). В популярных среди молодежи шуточных танцах-играх часто также изображаются действия животных или птиц ("*Медвежий танец*" - "*Баабгайн наадан*", "*Танец тетеревов*" - "*Хурайн наадан*"). В этих танцах-играх нашел отражение охотничий промысел, распространенный в лесных районах Бурятии.