

ТУВИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Цель: Научить детей правилам проведения тувинских национальных игр, совершенствование умений и навыков играть в тувинские народные игры, развитие общей выносливости, воспитание здорового соперничества, формирование желания побеждать, умения проигрывать.

Игры – своеобразная школа ребенка. В них удовлетворяется жажда действия; предоставляется обильная пища для работы ума и воображения; воспитывается умение преодолевать неудачи, переживать неуспех, постоять за себя и за справедливость. В играх – залог полноценной душевной жизни ребенка в будущем.

Неоценимым национальным богатством являются календарные народные игры. Они вызывают интерес не только как жанр устного народного творчества. В них заключена информация, дающая представление о повседневной жизни наших предков — их быте, труде, мировоззрении. Игры были неперенным элементом народных обрядовых праздников. К сожалению, народные игры сегодня почти исчезли из детства. Хотелось бы сделать их достоянием наших дней.

Тувинские народные игры выделяет четыре основные группы:

1. Массовые народные игры: баг кагары (выбивание ремня), баг адары (стрельба из лука в ремень), кара адары (стрельба из лука в мишень), аът чарыжы (конные состязания), хуреш (национальная борьба), шаптараазынныг оюннар (игровые состязания);

2. Настольные семейно-бытовые игры: шыдыраа (шахматы), буга шыдыраа (бычьи шахматы), тугул шыдыраа (телячьи шахматы), хорул ойну (игра в хорул), даалы, панчык, кажык (игра в кости), д орт берге (четыре трудные испытания, игра на счастье), чыттырып кагары (игра в кости), дужуруп кагары, аът тудары (ловля коня), кажык-биле бодалажыр (игра в кости, «устный счёт»), кажык-биле аът чарыжы (скачки), кажык адары (стрельба в кости);

3. Молодёжные игры: хойнун ыры (хоровод), ак ыяш (белая палочка), согур аза (слепой чёрт), ок чугуртуру (передача стрелы), чинчи чажырар (прятать бусинку), тевек

(почекушки), мынгырты (качели), чунгу (катание), адыр бут (соревнования на ходулях), кууйлу (игра с палкой), лапту (коллективная игра с мячом);

4. Детские игры, игры взрослых с детьми: сайзанак (игра с камнями), ужар ушпа с (летит, не летит), чаштыр (прятки), бодалга (устный счёт), звуковые и подражательные игры, игры на пальцах, игры взрослых с детьми. На основе этих игр созданы танцы: «Стрельба из лука», «Табунщики», «Девиг» (танец орла), «Ак ыяш» (белая палочка), «Тевек» (почекушки).

В традиционном тувинском обществе было очень много детских игр. Есть игры, способствующие развитию речи, воображения, памяти, интеллекта, физических данных: силы, выносливости. Так, игра тевек (почекушки), развивает ловкость, выносливость, гибкость, тренирует ноги, способствует выработке правильного дыхания. Игра аскак – кадай развивает речевые навыки у детей, участники игры повторяют, закрепляют традиционный речевой этикет. Во время игры дети кричат, визжат, бегают, прыгают, падают, выплескивают эмоции, выводят энергию, получают встряску. Это полезно и для физического, и для психического здоровья.

В основном эти игры проводились как состязания или соревнования, и проигравшие исполняли специальные задания. В эти задания входили исполнения роли, например: вой волка, лай собаки, подражание звукам разных животных: овца, козла, коровы. Не сумевшим исполнить эти задания давали более легкие, например, показать образ одного общего знакомого. А остальные угадывали.

Подвижные игры, таким образом, способствовали возникновению тувинских обрядовых танцев. Данный процесс был проиллюстрирован в этой статье на ряде примеров, детализация которых может стать темой дальнейших публикаций.

ОПИСАНИЕ ИГР

1. ИГРЫ НА ПАЛЬЦАХ

Игры с пальчиками создают благоприятный эмоциональный фон, учат вслушиваться и понимать смысл речи.

Выполнение упражнений и ритмических движений пальцами индуктивно приводит к возбуждению в речевых центрах головного мозга и резкому усилению согласованной деятельности речевых зон, что в конечном итоге стимулирует развитие речи. Они развивают ловкость и подвижность пальцев, а массаж активных точек положительно сказывается на самочувствии в целом и улучшает работу мозга. Одним из практических опытов развития мелкой моторики и улучшение координации движений пальцев рук, ибо уровень развития речи находится в прямой зависимости от степени сформированности тонких движений пальцев рук. Упражнения и ритмичные движения пальцами возбуждают речевые центры головного мозга, а значит, стимулируют развитие речи. Сопровождение упражнений короткими строчками улучшает четкость речи, совершенствует память и воображение. Игры дают кистям и пальцам рук силу, подвижность и гибкость, что в дальнейшем облегчает овладение навыками письма.

1.1. Пальчиковая игра «Чылгычылар (табунщики)».

Показывая на большой палец:

– Матпаадыр (большой палец) караулит.

Показывая на указательный палец:

– Бажы-курлуг (указательный палец) кухарничает.

Показывая на средний палец:

– Ортаа-мерген (средний палец) костер разводит.

Показывая на безымянный палец:

– Уваа-шежен (безымянный палец) ловит.

Показывая на мизинца:

– Биче-мөөмей (мизинец) вареные почки ест.

1.2. Пальчиковая игра «Чадыр (шалаш)».

В эту игру играют вдвоем. Один из игроков пальцами делает «шалаш» (соединяет кончики пальцев правой и левой руки). Другой, показывая на «шалаш», спрашивает:

– Что это у вас?

– Это мой золотой дворец.

Показывая на соединенные пальцы, спрашивает:

– Что это у вас?

– Это комнаты моего золотого дворца.

Показывая на каждую «комнату» по очереди, спрашивает:

– Можно ночевать в этой комнате?

Каждый раз получает отказ. Разрешение получает по последней «комнате». Когда «вошел» в разрешенную «комнату», хозяин спрашивает:

– Зачем пришли?

– Табунщики убили зайца, хотел попросить котел для варки его мяса.

– Моя злая собака кушает, если она пустит возьми.

Тогда «гость» со словами «можете ли поймать меня?» старается вырваться из «шалаша», тот старается удержать его. Затем меняются ролями.

2. КАЖЫК (ИГРЫ В КОСТИ)

Игра в кости у тувинцев является самой распространенной. Существует много вариантов ее в разных районах Тувы. Большинство вариантов этой игры отображало жизнь кочевников-скотоводов. «Бараньи астрагалы приносят счастье», – считают тувинцы и другие тюркоязычные народы. Тувинцы, особенно дети, специально собирают кости. Когда их накапливается до тысячи, их закапывают в зимнем загоне для овец и начинают собирать снова. Тувинец считает, что кости приносят счастье и способствуют размножению поголовья скота, его сохранности.

2.1. «Дэрт берге» (четыре трудности, «игра на счастье»).

Издавна тувинцы четырем сторонам кости давали названия: выпуклой стороне – баран, обратной с ямочкой стороне – коза, стоящей верхней ровной стороне – лошадь и обратной, менее ровной стороне – корова. Для игры берут четыре крупные кости, и каждый играющий бросает их на коврик. Счастлив тот, кому выпали все четыре вида скота: баран, коза, лошадь и корова. Считается, что это счастье определяет будущее человека. Менее счастливым считается тот, кому выпало четыре коровы, и т. д. Чтобы не смешивать с другими костями, на них наносят специальные знаки. Количество игроков произвольно.

2.2. «Бодалажыры» (игра в кости «устный счет»).

Составляют две команды с одинаковым числом игроков и выдают соответственно равное и известное всем играющим количество астрагалов. Каждая команда выбирает ведущего, задача которого спрятать кости в руки всем членам команды. Зная, сколько костей спрятано в руках у членов команды, приблизительно подсчитав спрятанные кости у противника, он, трижды должен назвать общую сумму всех спрятанных астрагалов обеих команд. Независимо от того, угадал он или нет, противник также угадывает число астрагалов другой команды. Если после подсчета кто –нибудь из команд угадала правильно, то эта команда забирает спрятанные кости у противника, а если обе не угадали, то игра возобновляется. Имея в запасе кости, команда не имеет права сидеть с пустыми руками. Если запасных костей не хватает всем членам команды, то оставшиеся кости прячут у некоторых из них. При игре строго учитывается количество астрагалов в руках у своей команды и общее количество оставшихся после проигрыша астрагалов у противника. Игра кончается тогда, когда одна из команд выигрывает все астрагалы. Проигравшая команда «штрафуется».

2.3. «Аът чарыштырары» (игра в кости «скачки»).

Количество игроков произвольно (желательно от 4 до 6). Все кости ставят цепочками стороной коня. Каждый выбирает для себя «коня» и ставит в шеренгу у «старта». Играющий берет четыре кости, подбрасывает их над ковриком. Сколько косточек упало стороной коня, на столько передвигается его конь. Выигрывает тот, чей конь пришел первым к «финишу».

2.4. «Дужуруп кагары» или «Аът тудары» (игра в кости «ловить на обратной стороне ладони» или «ловить коня»).

Играют по одиночке или группой. Играющий берет косточки в горсти обеих рук (сколько может, слегка невысоко подбрасывает вверх и ловит тыльной стороной правой руки

(сколько может). Далее, те кости, которые задержались на тыльной стороне кисти руки, игрок снова подбрасывает вверх и ловит уже ладонью той же руки. При этом, если упадет хотя бы одна косточка, это считается ошибкой. Потом подсчитывают: если у игрока пойманный костей четное число, то он играет с четными, т. е. выбирает тем же способом, что в первом варианте, на коврике четные кости 2 – 4 – 6 и т. д., если нечетные, то выбирает нечетные 3 – 5 – 7 и т. д., но ему не разрешается при этом касаться соседних костей. Если ему удалось выловить все кости, он «ловит коня», т. е. берет себе в «собственность» при четной игре пару коней, а при нечетной – одного. Причем, если при четной игре в конце концов остается одна косточка, то игрок играет с двумя «сагами», т. е. берет две саги и подбрасывает их вверх и берет оставшуюся кость. Он имеет право играть, если сможет, с четырьмя «сагами». Тогда он ловит четыре коня. Если в конце игры остается 2 – 3 – 4 кости, играют концовка игры: она называется «шапшылга». Играют так: берут косточки (2–3 или 4– сколько осталось, подбрасывают вверх и ловят тыльной стороной ладони, затем, снова подбросив, ловят летящие сверху кости (не так, как ловят в начале игры). Игру повторяют соответственно числу играемых костей. Выигрывает тот, кто поймал все косточки в положении коня.

3. ИГРА: «ЧИНЧИ ЧАЖЫРАРЫ» (НАЙТИ БУСИНКУ).

Играющие делятся на две группы (команды). Количество играющих не ограничивается, но в двух командах должно быть равное количество игроков. Суть игры заключается в том, что одна команда прячет бусинку в руке одного из своих членов, другая команда должна найти эту «иголку в стоге сена». Команда, получившая право на прятание бусинки, выбирает ведущего; тот должен спрятать ее у кого-нибудь в руке, но при этом он должен «прятать» у всех, делая вид, что прячет в одной руке. Другая команда выбирает двух или трех «находчиков». Они подходят и ищут по выражению лица, по движению и т. п. Каждый «находчик» имеет право открыть только две руки, независимо чьи (разрешается: одну руку у одного, вторую – у другого, или две руки у одного игрока. Если из двух или трех «находчиков» никто не нашел бусинку, то в целом команда – штрафует: во – первых, лишается права прятать бусинку в дальнейшей игре, во – вторых, выбранные «находчики» исполняют песню, либо читают стихи, короткие сказки, рассказы и т. д. Если из оштрафованных кто-нибудь по каким-либо причинам не может выполнить желание публики, то ему дается право исполнять что-нибудь по его усмотрению. Если он и этого не может сделать, то штрафует команда целиком. За выигравшей командой остается право прятать бусинку. Если ищущая команда нашла бусинку, она ее забирает и прячет у себя в команде точно в таком же порядке.

4. СТРЕЛЬБА В МИШЕНЬ (КАРА АДАРЫ)

Играющие делятся на две команды. На свободном месте ставится пенек (стульчик, любой деревянный предмет). На пенек кладут колобок, скатанный из козьего пуха или шерсти овцы, так, чтобы при попадании в него тупой стрелой или мячом он откатился. На расстоянии 4 — 5 м от пенька чертится линия. Игроки по очереди поражают цель. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее число попаданий.

Правила игры. Поражение цели производить из лука или мячом строго от черты.

5. БОРЬБА (ХУРЕШ)

Все выстраиваются кому как удобно и передвигаются по площадке, исполняя танец орла, а затем кланяются и идут обратно в танце. Затем борцы делятся на две равные группы и усаживаются на видном месте. Борются попарно, выставляя от каждой команды по борцу.



По окончании борьбы каждая пара исполняет танец орла (руки разводят в стороны и прыжками с одной стороны на другую продвигаются вперед). Перед игрой борцы друг другу кланяются в знак уважения и начинают борьбу. Существует много основных приемов, но дети исполняют наиболее легкие:

1. Тевери – удар ногой (подсечка).
2. Катай кагары – удар ногой по обеим ногам (сильная подсечка с отрывом от земли).
3. Буттаары – хватать за ногу.
4. Чая-тудары – боковой прием.
5. Тырыкылаары – круговой прием (вращение).
6. Былдаары – обман (увертывание).

Правила игры. При выполнении последнего приема выигрывает тот, кто первым коснется любой части тела, кроме коленей. Каждый игрок имеет право использовать любой прием. Для борьбы желательно иметь спортивный камзол с рукавами (содак-шудак с национальным орнаментом) и трусы. Победа встречается детьми радостно, какая бы команда ни выиграла, дети хлопают в ладоши, раздаются радостные крики. Победитель встает, традиционно похлопывает себя по бедрам, небольшими прыжками обегает вокруг побежденного и уходит на место. Для личного успеха борца немаловажную роль играет секундант. Он поддерживает его дух, настроение и сопровождает его в течение всей игры. Тому, кто побеждает неоднократно, присваивают почетные титулы: пар — тигр; арзылан — лев; чаан — слон; начын — богатырь и т. д. Дети рисуют эмблемы и выдают всем борцам на память. Игра проводится один раз.

6. СОГУР – АЗА (СЛЕПОЙ ЧЕРТ)

В разных местах Тувы эту игру называют по-разному. Одни называют аскак–кадай – хромая старушка, другие – куске, моортай – кошка, мышка. Главные роли в игре исполняют Согур – аза (черт), авазы (мать), и дети.

Впереди становится мать, за ней вереницей, держась друг за друга, стоят дети. Мать с чертом встречаются и разговаривают. Будто обмениваются бросает наземь трубку и при этом говорит:

- У черта трубку не буду курить, у отца и матери – буду курить.

Услышав это черт спрашивает у матери:

- Что за тобой?

- Это мой когээржик (кожаный сосуд для молочной водки. Существует поверье, что черт не может пить араку).

- За когээржиком что?

- Тень моего когээржика.

- За тенью твоего когээржика?

- А там мои дети!

- Если дети, - говорит черт, - я их съем.

С этими словами черт выскакивает и кидается, чтоб кого-нибудь поймать. И в это время мать тоже выскакивает, заслоняет своих детей. Кого поймал черт, тот из игры

выходит. Игра продолжается до тех пор, пока черт всех не переловит. В следующий раз заново выбирают “черта” и “мать”.

7. ТЕВЕКТЭЭРИ (ПОЧЕКУШКИ)

Эта игра встречается в самых различных районах Тувы и широко распространена. Сама игра имеет немало вариантов, которое никем до сих пор описаны не были. Суть игры заключается в том, что играющие поочередно подбрасывают “тевек” ногой, соревнуясь в наибольшей ловкости. Тевек изготавливается из свинцовой пластинки, через которую продевают пучки козьей шерсти.

Различные варианты этой игры представляют собой усложнение основной задачи. Это происходит в том случае, когда противники соревнуются с одинаковым успехом. Вначале избирают самый простой способ игры. В таком случае один из игроков подкидывает тевек одной ногой (тевектээр), обычно правой, и старается подбрасывать его как можно дольше, не уронив на землю. Известны случаи, когда противник, “работая” ногой, подбрасывал тевек до 2000 раз, не совершив ошибки, после чего в измощении падал на землю. Если ни один из противников не имел преимущества перед другим, игру усложняли. Теперь тевек подбрасывали поочередно то одной, то другой ногой (далгыыр). Умелые игроки способны продержат тевек таким образом довольно долго в воздухе, подбрасывая его до 300 раз. Противники и в этом случае могли быть равными. Тогда приступали к еще более усложненному варианту игры (чиннээри). Она заключалась в том, что играющий, стоя на одной ноге, подбрасывает тевек, при этом не опуская ногу на землю. В случае, если тевек отлетел в сторону, игрок мог настигнуть его, подскакивая на одной ноге. Самый трудный способ игры отличался от предыдущего тем, что игрок должен был подбрасывать тевек, стоя на одной ноге и на одном месте (кызыл чин). Некоторые “ловкачи” могли подкинуть таким способом тевек до 50-60 раз. В заключении проводится концовка игры, названная “човадыр” (изматывание противника). Проигравший бросает тевек на ногу победителю, а тот изо всей силы отбрасывает его ногой, заставляя противника бежать за ним. Эта “операция” продолжается до тех пор, пока выигравший не совершит ошибку или побежденный не сумеет поймать отброшенный ногой тевек.

8. ИГРА “АК-БЯШ”

Играющие садятся вокруг очага так, чтобы внутри круга двое могли свободно бегать. Игру начинает один (одна) из играющих. Начинаящий ходит вокруг – посматривает, кому бы подкинуть “ак бяш”, и незаметно “приглянувшейся” (шemuся) подбросит его. “Пораженный”, соскочив с места, старается догнать и задеть платком бежавшего. А бежавший, сделав круг, старается занять место “пораженного”. Если это не удалось ему (ей) грозит “суд”. Он (она) должны исполнять песню, играть на музыкальных инструментах.

9. СКОРОГОВОРКИ

В играх где все играющие делятся на две партии (группы, команды), вначале выбирают вожака для каждой партии, а затем уже определяют состав команд. Разделить всех игроков поровну, так, чтобы никому не было обидно, помогают скороговорки.

Играющие образуют пары, отходят в сторону и сговариваются между собой, кому какое название взять. Это могут быть названия зверей, птицы, игрушки, растения и т.д.