

Приложение 1. Описание фестиваля настольных народных игр

В кабинете подготовлены столы с настольными играми.

Здравствуйте, сегодня мы с вами познакомимся с культурой народов России, научимся играть в настольные национальные игры! Что же нам поможет совершить путешествие в многовековую историю? (ребятам предлагается назвать качества, которые помогут нам в «путешествии».

Какие настольные игры знаете?

А как они появились и какие народы их придумали?

Детей приглашают подгруппами к столам и рассказывают об играх: название игры на разных языках, какой народ играл в неё, каковы правила, для чего была придумана, какое качество тренировалось?

По истечении 10-15 минут подгруппы меняются местами.

Описание игр:

В культуре любого народа игры занимают особое место и определяют его характер, темперамент, образ жизни. И в жизни русского народа они имели особое значение, неся в себе не только развлечение и отдых от тяжкого труда, но и служили развитию выносливости, ловкости, усидчивости, работоспособности.

Русская настольная игра «Бирюльки»

Исследователи русского фольклора отмечают, что многочисленные игры отличались непостоянством и динамикой. Благодаря темпераменту, энергии русских людей на Руси было большое количество подвижных игр. Но в то же время ошибочно утверждать, что своих настольных игр не было. К примеру,



незаслуженно забытая исконно русская игра «Бирюльки». Хотя всем известно выражение «играть в бирюльки» означает заниматься ерундой, но все же она замечательно развивала моторику, усидчивость, внимание. В «Бирюльки» играли все: и взрослые, и молодежь, и дети. Особенно игра «Бирюльки» была распространена в учебных заведениях. Название игры произошло от слова «брат». Играли так: на стол или пол высыпали кучкой бирюльки по очереди крючком доставали их из кучи. В том случае, когда куча разваливалась, ход переходил к другому игроку. Игра была достаточно популярна. Крестьяне делали бирюльки

из соломинок. А для богачей изготавливали целые наборы из слоновой кости, из уникальных пород дерева. К слову, набор, купленный самим Л. Толстым, был сделан из желтого пальмового дерева: в маленькое деревянное яблочко величиной с лесной орех складывали 32 бирюльки, размером в крупинку, которые разлетались даже от дыхания игрока.

Русская (адаптированная) настольная игра «Домино»

Игра «Домино», по утверждению некоторых историков, была рождена в Китае, позднее стала популярна в Италии, а только потом, попав в Россию, видоизменилась, и стала одной из часто играемых забав. Игра эта имеет несколько разновидностей и служит хорошим средством для веселого времяпровождения.

Удмуртская настольная игра «ПазьгысаШудон»

(«Разбрасывание палочек»)

В 30-40-е годы «ПазьгысаШудон» была любимой игрой девочек 6–12 лет. Играли в нее обычно зимой, за столом, от 2 до 5 человек. Аналогичные игры (четки, в чечетки) известны в Поволжье и на юге России.



Якутские национальные настольные игры

Настольные игры народов Республики Саха имеют глубокие корни. Они были широко распространены еще с XVI-XVII веков. В XX веке народные настольные игры испытали большой спад и были почти забыты. С переменой сфер нашей жизни, в связи с перестройкой,

настольные игры получили второе рождение как часть культуры народа. В 90-х годах появился интерес к ним. Началась работа по пропаганде игры в общеобразовательных школах и других культурных учреждениях. С тех пор количество участников растет. В старину особо ценились сильные руки, меткий глаз, ловкость, спокойствие, скромность и выдержка. Издавна в настольных играх преобладали испытания на ловкость рук, точность, выносливость. Якутские настольные игры развивают гибкость пальцев и кисти, ловкость, координацию, находчивость и умственные способности.

«Хаамыска» – игра пятью камешками.

В XVII веке появилась игра под названием хаамыска (камешки). Игра «пятью камешками» – одна из самых распространенных в мире. Эта игра имела межнациональные корни. Ареал этой игры, начиная с Греции, охватывает Россию,



Среднюю Азию, Монголию, Корею. Русские казаки, освоившие новые земли, научили якутов играть камешками, которые в изобилии лежали по берегам реки. Игра получила широкое распространение, и в наши дни ее популярность не утрачена. Позже стали играть деревянными кубиками, но название «камешки» сохранилось.

«Хабылык» (лучинка) – якутская игра

Самой древней игрой является хабылык. Играют простыми лучинками, которыми пользовались в каждой семье для растопки якутского очага камелек. Со временем правила этой игры усложнялись и, сейчас мы имеем более сложные и улучшенные варианты. 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.

Осетинская настольная игра «Кены» («Шашки»)

Кены – старинная игра, широко распространенная во многих районах Северной Осетии, играли в них как дети, так и взрослые и даже старики. Бывали такие игроки, которые славились на весь район. Простая по своим правилам, эта игра очень увлекательна и интересна. Игра в кены развивает сообразительность, умение логически мыслить, учит анализировать сложные моменты в игре, строить планы и настойчиво их осуществлять. Известно, что школьники, хорошо играющие в кены, как правило, успешно усваивают математику.

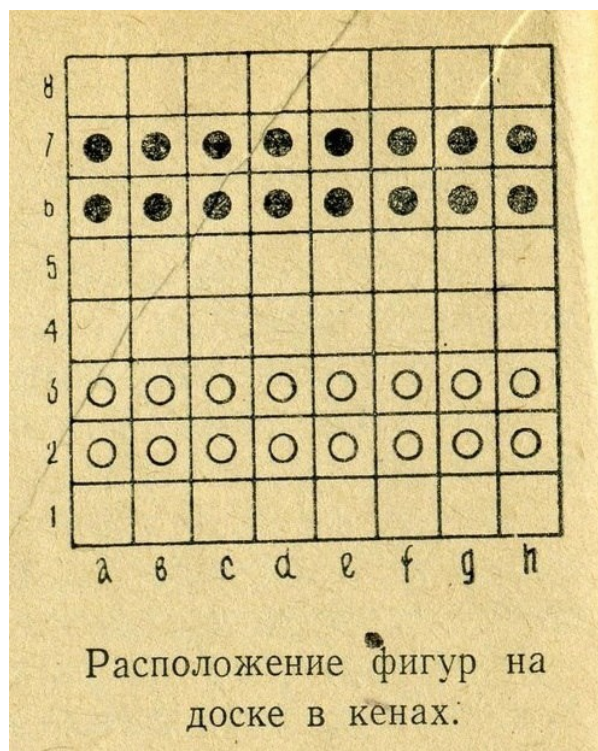
Игра в кены имеет много общего с игрой в шашки. Основное различие между ними заключается в том, что в кенах играют 16 фишек с каждой стороны, причем игра ведется не по диагоналям (как в шашках), а по горизонталям и вертикалям. В кены играют вдвоем.

Аджарская (грузинская) игра «Кочаоба» («Кости»)

Для игры берутся кочи, кочки – специально обработанные косточки из сочленений голени со стопой задних ног барана, дикой козы (джейрана) и подобных животных. Различают 4 положения, в которых могут лежать кости: «алчу» (бык), «тохани» (конь), «чуки» (овца), «тали» (коза).

В Грузии широко распространены разнообразные

игры в кости. Некоторые из них похожи на игры других народов, но есть немало самобытных игр этого типа. В Аджарии «кочаоба» настолько популярна, что кочами называют различные предметы, используемые в сходных по типу играх, например камешки, монеты, значки. Наиболее распространенным является здесь описанный ниже вид игры, в которой участвуют подростки или юноши, а иногда и взрослые мужчины. Играют по 2-5 человек. Для игры достаточно площадка размером 2-3 кв. м.



Калмыцкая настольная игра «Нэршинж» («Двенадцать роговых колец»)

«Нэршинж» – древнейшая головоломка всех времен и народов! Она пришла к нам через



тысячелетия из седых калмыцких степей. Она уникальная, удивительная игра! Развивает память, интеллект, логическое мышление. Это лекарство для ума! Тот, кто придумал её, был конечно, человеком одаренным, наблюдательным и мастером-умельцем. Он догадался – в году двенадцать месяцев. Вот их количество мы и используем! Чтобы освободить от узла одно кольцо потребуется 144 оборота. А где найти нужные кольца?

Идет мудрец однажды по степи и вдруг находит в степи прямой коровий рог. Поднимает мудрец этот рог, рассматривает со всех сторон и восклицает:

– Если согреть рог на огне или опустить в горячую воду, то он может размягчиться и освободиться от кости! – Что искал, то и нашел! – воскликнул с радостью мастер и отправился в степь на поиски таких же рогов. Нашел несколько штук, принес домой, и, также опустив в горячую воду, освободил от косной ткани и вырезал острым ножом двенадцать одинаковых колец.- Теперь эти кольца необходимо укрепить на деревянном бруске. Брусок можно сделать из осины или березы. Сделал ровный гладкий брусок длиной около 40 сантиметров, шириной 3 сантиметра и толщиной 2 сантиметра. Просверлил 12 отверстий на одинаковом расстоянии друг от друга и соединил тесемками из кожи: не высохнут, не порвутся – заключил мастер. Мастер изготовил деревянную планку длиной также примерно 40 сантиметров, с выемкой посередине. Эта планка должна двигаться между кольцами с таким расчетом, чтобы узлы, закрепляющие каждое кольцо, выходили в выем планки. Суть головоломки заключалась в том, чтобы освободить планку от колец. Чтобы сделать это, надо долго думать, производить многочисленные расчеты, гадать. Не всякому удавалось освободить планку даже после длительных раздумий.

Так простой калмык придумал сложную головоломку «Двенадцать роговых колец» и назвал ее «Мудрым решением» или «Тонким соображением». И вскоре игра приобрела популярность среди народа. Во время праздников обязательно проводились конкурсы на

решение этой головоломки. Её предлагали и сватам на сватовстве девушки. Если сваты не могли решить головоломку, то им зачастую отказывали и, кроме того, за поражение, в порядке выигрыша, требовали оседлого коня. Так высоко ценили калмыки эту игру-головоломку, игру тонкого соображения.

Татарская народная игра «Ташики» («Камешки»)

Количество игроков не ограничено. В центр стола высыпаются пуговицы и накрываются платком. Считалкой определяется первый игрок. Он берёт в кулак пуговицы так, чтобы их не было видно, и обращается к следующему игроку с вопросом: «Чёт или нечет?»

Второй игрок выбирает ответ. Первый игрок считает пуговицы. Если второй угадал количество, то забирает пуговицы себе, если не угадал, то пуговицы остаются у первого игрока. Следующий ход делает второй игрок.

Подведение итогов игры заключается в подсчёте пуговиц. Побеждает игрок, набравший самое большое количество пуговиц.

Игра тренирует смекалку, умение быстро считать, что важно для ребят младшего школьного возраста.