

Окружное государственное учреждение
«Этно-культурный центр Ненецкого автономного округа»



Коми ворсӧмъяс



Коми игры

Введение

В сборнике представлены игры, записанные у представителей коми народа, жителей Ненецкого автономного округа.

Пелагея Семеновна Артеева рассказывает о том, во что играла молодежь, какое участие принимали односельчане. В основном она затрагивает тему луговых и посиделочных игр.

Выбор пары принародно через игры имел особое значение для создания в будущем крепкой и здоровой семьи.

Выросшие в тундре супруги Выучейские Татьяна Алексеевна и Александр Алексеевич рассказывают об играх своего детства.

Благодаря играм подрастающее поколение приобретало навыки ведения оленеводческого хозяйства. Подражание старшим было во всем: в походке, покрикивании на оленей и собак, забрасывании тынзея, управлении упряжкой, ведении аргиша...

Вокуева Алевтина Ионовна росла в многонациональной семье. «В моем сердце три крови, — говорит она, — отец был ненец, мама коми, бабушка — русская из Мезени». Жили они своим родом на Савинских озерах Канинской тундры. Удивительное тепло и любовь вынесла она из детства. По ее словам в их семье с большой любовью относились друг к другу.

Играли взрослые и дети. Был у нее замечательный дядюшка, он придумывал для детей игры и сам играл с ними.

Конькова Нина Семеновна — руководитель коми ансамбля «Рөдвужъяс», большой сподвижник сохранения коми культуры в селе Несь. В эти игры, о которых она рассказала, играли детьми в тундре. Игрушек не было, придумывали и делали их себе сами.

Лично для меня все эти игры являются открытием. Наблюдая за игрой, удивляешься тому, какой азарт они вызывают у детей.

Хочется отметить: люди, много игравшие в детстве, в жизни очень активны, честны и уважительны по отношению к другим. Они добиваются определенного статуса в обществе и успешны. В таких семьях хорошо воспитаны и обучены дети.

Давайте вместе играть с нашими детьми!

О.М. Коцюбанская,
заведующая отделом коми культуры



Пелагея Семеновна Артеева

Родилась и выросла в д. Диюр Ижемского района Республики Коми.

Детство ее выпало на военные годы, холод и голод. Но, несмотря на трудности, дети и молодежь играли.

«Предки наши играли и передали нам свои игры. Через игру на виду у всех происходил выбор пары, по обоюдному согласию и симпатии. Многие игры придумывали сами.

Когда молодежь играла, взрослые говорили между собой: «Вот, правильно нашел невесту, жених и невеста, вырастут, может, и поженятся». Игры проводились с той целью, чтобы сберечь дочерей, чтобы парни не ошибались, чтобы ценили любовь, умели прощать друг друга, обиды воспринимали, как шутку, никогда не обижались. Если поссорились парень с девушкой, необходимо сначала выговориться, девушка не должна перебивать его, чтобы он мог высказать свое мнение спокойно.

Старые люди учили: «Если у тебя много дочерей, никогда не ругай своего мужа и не унижай его, муж — кормилец, ему почет и уважение». На самом деле, когда мужчина умирал, про него говорили «кормилец, защитник наш».

Никогда женщина не показывала свое тело, только лицо и руки. Женщина была благодарна мужу за то, что он ее взял в жены. Я думаю, что нужно восстановить это воспитание.

Женщина часто не понимает мужчину, а тот — женщину, но они нужны друг другу. Если ты хочешь найти друга, нужно уметь уступать мужчине, быть терпеливой, любящей женой. При детях не ругаться, обращаться друг к другу уважительно. Так учили наши предки.

«Тодмо менё» («Угадай меня»)

Игроки садятся на две скамьи друг против друга. На одной скамье – парни, на другой – девушки. Парни выбирают своего водящего, девушки своего. Для облегчения игры количество участников на каждой скамье бывало не более пяти человек.

Первый тур начинается с парней для того, чтобы узнать, кому из девушек симпатизирует парень.

Водящий у парней нашептывает своим друзьям на ушко имя девушки, из тех, которые сидят напротив. Имя говорится только один раз.

Парень подходит к той девушке, которая ему нравится и которой, как ему кажется, нашептано его имя. Протягивает ей руку. Если имя совпало, девушка подает руку парню, и парень сажает ее на свое место, а сам садится на ее место. Если парень не угадал, то девушка хлопает своей ладонью по его ладони, или разворачивается к нему спиной и показывает пятку. Тогда парень садится на свое место. Все парни подходят к скамье девушек до тех пор, пока не угадают имена.

Когда парни усядутся на скамью девушек, а девушки на их скамью – первый тур игры заканчивается.

Водящая девушек шепчет на ухо девушкам имя одного из парней, сидящих напротив.



«Любит менё» («Полюби меня»)

Игра проводится для того, чтобы стеснительным было проще найти себе пару. Если бойкая девушка имеет парня, она помогает найти подруге, подталкивает к тому парню, к которому подруга стесняется сама подойти.

Выбирают водящего, не из тех, кто в кругу, а со стороны смотрящих, и чтобы был постарше и боевой. Все становятся в круг, считаются, например:

«Этик-шитик, кык-мык,
куим-нулим, нель-моль,
вит-низь, квайт-князь,
сизим-бизим,
кэкъямыс-версалысь,
окмыс-прэмыс, дас-пас».

«Пас» падает на игрока, тот выходит в круг. И тут водящий завязывает глаза игроку платком, крутит и говорит: «Аддзы сужо́нойтö и окышт банбöкас» – «Найди суженого и поцелуй в щеку». Водящий предполагает симпатии и старается вести игру соответственно этому. А если водящий не знает или у игрока нет симпатии, игроку предоставляется возможность самому с закрытыми глазами найти пару.

Если девушка подошла к девушке или парень к парню, — суженого среди игроков нет. Можно было делать только три попытки. Девушка подходит к парню, целует его в щеку. Водящий открывает ей глаза и спрашивает у парня: «Девушка нравится?» Водящий соединяет их руки, если девушка парню нравится, выводит из круга. Так все находят свою пару.



Эта игра проходит в конце посиделок. Все выходят на улицу, где еще поют, танцуют под гармошку.

Ведущий направляет пары по домам. Если выбранная пара не согласна с выбором, говорят ведущему, их отпускают. Эта шутка играла большую роль в нахождении молодыми своей пары.

«Ме невестаӧс корся» («Я невесту ищю»)

«Я на стулике сижю,
Руки в карманах держу.
Люди женятся,
Мне желательно.
Если мне желательно,
Я себе подружку найду.
За праву руку возьму,
Круг стулика поведу.
Я на стулик посажу,
Поцелую и с собой уведу».



На стул садится парень, выбирает себе девушку во время пения. Он обыгрывает то, что поется в песне. Девушку нужно проводить вокруг стула по солнцу.

«Вӧтӧд менӧ, и ме тӧнад лӧа» («Догони меня, и я буду твоя»)

Все игроки встают в два круга: парни в один, а девушки в другой. Выбирают парня, который встает в свой круг. Все считают «этик, кык, куим» — «один, два, три». На счет «три» игрок должен вырваться из круга. Ребята держатся за руки и стараются не выпустить его из круга, чтобы не потерять друга. Игрок бегаёт в кругу и, уловив момент, выскакивает из него. Девушки стараются не запустить его в свой круг. Все же тот заскакивает и подбегает к девушке, которая ему нравится,

и наступает ей на носок. Она отцепляет руки и выбегает из круга. А парень в кругу, его девушки не выпускают, не хотят отдавать подругу ему, он выскакивает и ловит девушку. Пока парень мечется в кругу, девушка в это время может добежать до метки и вернуться в круг. Заранее определяется меткой нужное расстояние, на котором парню необходимо поймать девушку. Если не поймал, выходит из игры.

В этой игре парень должен показать сноровку, скорость, внимание. Он должен быстро сообразить, где в кругу слабое место, через которое он может проскочить. Если парень не поймал девушку, над ним смеялись даже взрослые, которые наблюдали за игрой. Подшучивали и в это время узнавали его характер, сердитый или веселый:

«Эх тэ, небыдö, ин вермы кутны. Татшем ке лоан, водзе век тэныд абу гэтрасьны» – «Эх, ты, слабак, не смог удержать. Если таким будешь, никогда не женишься». Парень отвечает: «Все равно аддза и кута» – «Все равно найду и поймаю».

А если ловкий парень быстро сумеет поймать девушку, его хвалят: «Удалой зон, бур зон. Лоас нылыс зэй шуда, сы сайö ке мунас» – «Удалой парень, хороший. Счастлива будет девушка, если за него замуж выйдет».

Над ним также подтрунивают, но обижаться нельзя. Во время игры — шутки, смех. А когда парень поймает свою девушку, она старается выбраться, и все кричат: «Топтаджык кут, ин лэдз кисьыд» — «Крепче держи, не выпусти из рук».



«Код ментюм вецтӧс аддзас» («Кто мою вещь найдет»)

Ребята и девушки стоят отдельно на лужайке. Девушка по желанию бросает свою вещь подальше, все ребята бегут и ищут. Кто первый найдет, отдаст девушке, если это туфля, наденет на ногу. Эта девушка становится как бы его невестой.



Затем другая девушка бросает свою вещь со словами: «Код менам женихе? Ме вед ог на тэд» — «Кто мой жених, я пока не знаю». Парень, которому она нравится, старается побежать и быстрее найти ее вещь. Получается порой так, что никому не нравится девушка, никто и не побежит. Бывает, нравится всем или троим, бегут все или только один. А чтобы девушек не обидеть, стояли те девушки, которые нравились ребятам.

Если же девушка оставалась без поклонника или парень стеснялся показать свое отношение, девушка сама забирала свою вещь и смело заявляла: «Ме ке никодлы ог лэсё, ме ачум корся мэд вӧлӧсьтысь ертэс» — «Если я никому не нравлюсь, я сама себе найду парня в другой деревне».

А когда играли на горе, и девушка не хотела того, чтобы парень ее поймал, она специально бежала под гору.

Пасхальные игры у качелей

Одним из главных игровых атрибутов Пасхи были качели. Их ставили мужчины рано утром, пока все спят. Просыпалась деревня, а новенькие качели, сделанные из огромных еловых

бревен, возвещали о Пасхе. Это было, как чудо!

Целую неделю на Пасху качались. Одноместные качели делали и двухместные.

Прежде, чем сесть на качели, парни и девушки делают свой выбор. Девушки и парни собираются в отдельные группы. По возгласу «пышъям» — «побежали» девушки бегут; ребята, крикнув «кутэ» — «ловите», бегут, чтобы каждому поймать свою девушку. Парень, поймав девушку, усаживает на одноместные качели и качает.

Варианты раскачивания на качелях: парень и девушка качаются вместе, две девушки садятся или стоят на качелях и раскачивают их двое парней. На двухместной качели парень и девушка, чтобы не упасть, привязываются друг к другу. Раскачивают за веревку, привязанную к доске качели.

«Молодежь высоко взлетала, аж дух захватывало, качели были высокие. А народ любовался ими, и еще требовали поцелуя, пока не поцелуются, с качели не выпускали», — рассказывает Пелагея Семеновна.

«Вөтөд менө» или «Кут менө» («Догони меня» или «Поймай меня»)

Две шеренги выстраиваются рядом. По команде парень и девушка бегут. Девушка: «Кут менө» — «Лови меня». Если юноша не поймал свою партнершу, и она успела забежать за черту, он выходит из игры. Если поймает девушку — оба встают в свои шеренги. Побеждал самый сильный и ловкий.

«Узнай невесту по пальцам»

Девушки садятся в ряд, кладут руки на колени. Парень с завязанными глазами на ощупь узнает свою девушку.

«Найди мою вещь»

Девушки в комнате прячут свои вещи в то время, когда в комнате нет парней. Затем вызывают самого смелого, ему поручается найти спрятанную вещь, если найдет, то хозяйка

вещи становится его невестой.

«Какая вещь мне попадет, чья она, девушка красивая ли, хорошая ли характером, понравится ли мне, судить только мне», — говорит он. Парень находит вещь, спрашивает, чья она. Девушка выходит к этому парню. Все это было, конечно, в шутку, но все имело смысл и помогало молодым в выборе пары.

«Кто любит меня, тот и выберет меня»

Во время игры водящий собирает фанты. Затем достает один фант и приглашает владельца данной вещи. Играющий вместе с ведущим исполняют следующую песню:

Я стою огнем пылаю
На осиновом мосту.
Кто любит меня,
Тот и выручит меня.

Кто-нибудь из присутствующих в зале подходит к игроку, обнимает или целует его, затем берет из рук водящего фант, кланяется игроку и подает его вещь, оказывая свою симпатию, уважение и любовь. Игроки садятся, и ведущий приглашает следующего игрока.

«Все цыгане пляшут и гуляют»

Участники располагаются по кругу. Один «цыган» ходит в центре круга и, согласно тексту песни, выбирает игроков. Подходит к одному из игроков, кланяется ему, и выбранный становится в конце вереницы. Все «родственники» идут друг за другом, взявшись за пояс впереди идущего.

Итак, после выбора коня и саней образуется круг, «цыган» с «цыганкой» оказываются за «санями», держатся за ними. «Конь» идет произвольно и ведет за собой всю «семью».

В процессе игры допускается как можно больше выбрать родственников невесты и друзей.

Все цыгане пляшут и гуляют – 2 раза
Цых-ма, тру-ля-ля, пляшут и гуляют.

Один цыган не пьет, не гуляет – 2 раза
Цых-ма, тру-ля-ля, не пьет, не гуляет.
Он себе цыганку выбирает – 2 раза
Цых-ма, тру-ля-ля, цыганку выбирает.
Ты, цыганка, будь моей служанкой – 2 раза.
Цых-ма, тру-ля-ля, будь моей служанкой.
Выбирает тещу дорогую – 2 раза
Цых-ма, тру-ля-ля, тещу дорогую.
Выбирает тестя золотого – 2 раза
Цых-ма, тру-ля-ля, тестя золотого.
Покупает коня вороного – 2 раза.
Цых-ма, тру-ля-ля, коня вороного.
Покупает сани дубовые-2 раза
Цых-ма, тру-ля-ля, сани дубовые.
Запрягает в сани дубовые – 2 раза
Цых-ма, тру-ля-ля, коня вороного.
А теперь мы сядем и поедem – 2 раза
Цых-ма, тру-ля-ля, сядем и поедem.

«Ручеек»

Игроки встают парами друг за другом, подняв вверх сцепленные руки. Водящий проходит под воротами-руками от начала ручейка, разбивает пару, берет за руку партнера или партнершу, и становится в конце ручейка. Игрок, оставшийся без пары, становится впереди «ручейка», проходит через него и выбирает себе пару. Ручеек водят под любую песню. Если играют на лугу или возле деревни, постепенно двигаются под песню по лугу или по деревне.

«Люди, кто в окно, кто у двора смотрят и любятcя, заодно подмечают, кто кого выбирает».

«Перенеси палочку»

Для игры необходимы две деревянные палочки длиной примерно 20 см. Игроки выстраиваются в две колонки.

Задача игроков — перенести на указательном пальце руки деревянную палочку, донести ее до метки, осторожно обойти ее, вернуться и передать палочку следующему игроку своей команды.

Команда, перенесшая и не уронившая палочку на пути, и проделавшая это быстрее, чем другая команда, победила.

«Рачкис»

(«Хруст сломанной ветки»)



Парень и девушка садятся на стул спиной друг к другу. По команде водящего: «рачкис» игроки поворачивают головы. Если повернутся в разные стороны: например, один вправо, а другой влево — выходит, любви между молодыми нет. Если в одну сторону, например, оба вправо, между молодыми есть любовь, и они целуются.

«Фантики»

Игра проводится за столом. Делают из конфетных фантиков различные фигурки по технике оригами, такие как: галифе, лодка, петушок, и др. Выкладывают фигурки на столе. Каждый игрок берет себе по одной фигурке. Игрок, начинающий игру, определяется по считалке, или иным другим способом. Игрок ставит фигурку на край стола, так чтобы часть ее была на столе, другая часть немного выходила за край стола.

Ладонью бьет по нижней стороне столешницы, при этом задевая фигурку, которая подлетает и накрывает полностью или краешком одну из фигурок, лежащих на столе. Игрок забирает накрытую фигурку и продолжает игру. Если его фигурка, упав, не задевает ни одну из фигурок, значит, ход переходит следующему игроку. Выигрывает тот, у кого больше фантиков.



Алевтина Ионовна Вокуева

Родилась и выросла в оленеводческой семье на Савинских озерах Канинской тундры. Свое детство она вспоминает с большой теплотой. Особенно о том, как дети и взрослые любили вместе играть. Перед игрой заранее обговаривались условия.

«Öддзе» («Быстро»)

Четырем игрокам, каждому отдельно, завязывают веревкой ноги на щиколотке. Остальные игроки становятся в круг. Круг остается незамкнутым. Игроки с завязанными ногами, по два человека, оббегают круг с внешней стороны, они бегут навстречу друг другу. Пара, которая первой добежит до входа в круг и поставит ногу за черту или забежит в круг, или за черту заступит один из игроков пары — побеждает. Если же к финишу пришел один игрок из пары, победа не засчитывается.

«Сöн, ем, да кызь»

(«Жилка, иголка, да пуговица»)

На двух табуретках или на двух кудах (лукошко) раскладывают пуговицы большого размера. В нескольких метрах напротив ставятся две табуретки или два куда, где лежит нитка, вдетая в иголку. Образуется две команды, становятся у табуреток, на которых лежит нитка с иголкой. По команде игрок бежит к пуговицам, берет одну, прибегает обратно и вдвигает иголку с ниткой в принесенную пуговицу, затем возвращается к своей команде и встает сзади. Следующий делает то же самое. Кто вдвигает последнюю пуговицу, поднимает нитку с пуговицами и демонстрирует всем свою работу. Обе команды

показывают вдетые в нитку пуговицы, чтобы всем было видно — играли честно. Побеждает та команда, которая завершит первой работу.

«Пым ки» («Горячая рука»)

Игроки становятся в круг, держась за веревку. Водящий, он находится в центре, должен слегка ударить по руке одного из игроков. Игрок вовремя отдергивает руку с веревки. Кого он заденет, тот выходит из игры, и так до конца. Победитель становится на место водящего. Игра начинается сначала.



«Яков кён тэ?» («Яков, где же ты?»)

Игроки становятся в круг. В центре круга двое водящих. У одного завязаны глаза, а другой игрок — «Яков», у него в руке колокольчик. Водящий должен поймать «Якова».

Интерес игры заключается в том, что «Якову» необходимо возле водящего звенеть колокольчиком и суметь увернуться. А водящему необходимо угадать, где тот находится. Остальные игроки, подзадоривая, помогают водящему словами найти «Якова». После того, как он будет пойман, водящий выбирает из круга другого игрока на свое место, а сам становится «Яковом».

«Яичная скорлупа»

В яйцах различных птиц, таких как: гуси, утки или лебеди делают небольшое отверстие. Освобождают от содержимого яйцо, а скорлупу моют и сушат. В эти скорлупки наливают воду во время игры.

Игроки делятся на две команды. Задача игроков состоит в том, чтобы добежать с яйцом, наполненной водой, до метки, вернуться обратно и передать яйцо следующему игроку своей команды. Если же игрок сломает скорлупу или выльет воду, ему дают новую скорлупу с водой или добавляют воду. Для подведения итогов судья ведет подсчет, сколько команда сломала яиц или сколько раз добавляла воду.

Команда, первая выполнившая задание (донесшая яйцо без пролития воды и не сломав при этом скорлупы), становится победителем.

«Ме тэно лачка» («Я тебя стегну») или «Третий лишний»

Играющие становятся в круг парами друг за другом. Двое игроков бегают за кругом. Один игрок держит в руках вицу и догоняет второго. Догнав, со всей силы стегает его и, бросив ветку на землю, убегает по кругу. Другой, подняв ветку, бежит за ним. Таким образом, игроки меняются ролями.

Убегающий игрок может встать в круг перед одной из пар. Игрок, стоящий сзади пары, убегает от водящего с веточкой.





Татьяна Алексеевна и Александр Алексеевич Выучейские

Родились и выросли в семьях оленеводов Канино-Тиманской тундры. Поженившись, вместе ходили в оленях, вырастили пятых детей. Александр Алексеевич работал бригадиром оленеводческого хозяйства колхоза «Северный Полюс».

Мы любили детьми бегать по тундре, особенно летом, как только снег сойдет. Солнце появится, сразу обувь скидывали и бегали босиком. Ноги постепенно огрубеют, и не больно бегать. Тундровые ребята обычно играют в оленеводов.

Главной игрушкой мальчиков были олени рога. По тундре их собирали охапками и таскали домой. Рога у оленей падают после отела важенок. Выбирали рога красивые, всех возрастов и мастей, чтобы, в как в настоящем стаде, олени были от быка до теленка. Ребята прекрасно разбирались в рогах. Например: у быка пелея — большие рога, ветвистые, у важенки же — небольшие аккуратные, самые красивые, у хапторки — больше, бывает, что такого же размера, как и у быка, у яловой — большие ветвистые, меньше, чем у хапторки, у сырытя (олениха-двухлетка) — рога немного побольше, чем у важенки, у няутя (полугодовалая олениха) — маленькие рожки. Найденные в тундре рога дети загружали на нарты и везли на новое стойбище.

Тынзей они делали из разных кусочков веревки, из того, что не нужно было взрослым в хозяйстве. Дети мерялись друг с другом тынзеями — у кого длиннее.

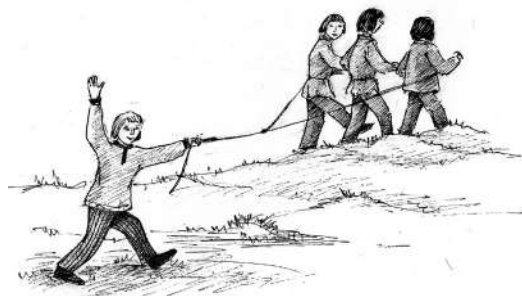
Хорей делали из веток сами, иногда и родители помогали им. Александр Алексеевич сам делал детям маленькие хорей. Хорей из ветки больно не стукнет, когда «оленья» погоняешь.

«Морт көр» («Человек-олень»)

Игроки изображают оленью упряжку. Свяжутся по 3—5 «оленя» вместе, а «оленеvod» держится за вожжу, которая прикреплена к передовому, «вожаку», оленевод и дергает его за веревку во время езды.

В руках у «оленевода» хорей. «Олени» бегут, следом бежит «оленеvod», покрикивает и погоняет хореем. «Олени» едут в деревню, несутся, хоркают. Иногда падают, сложно бегать, оленевод их подгоняет.

Устраивают соревнования между упряжками, чья первая добежит до финиша.



«Аргыш» («Аргиш»)

Оленьи рога по 4—5 связывают между собой, и «оленеvod» тянет их за собой по тундре. Каждый рог — оленья упряжка, рядом с которой идет оленевод. Впереди «ясавэй» со своей упряжкой, он прокладывает дорогу для всего аргиша.

«Сюр куталам» («Ловим рог»)

Игроки делятся на «оленей» и «оленеvodов». Одни к рогам привязывают веревку и бегут, таща их за собой. Другие тут же бросают на рога бегущего «оленя» тынзей.

Ловить «оленя» все хотят, поэтому старшие старались младшего поставить «оленем». Привязывали рога оленей всех мастей: пелея, важенки, хапторки.

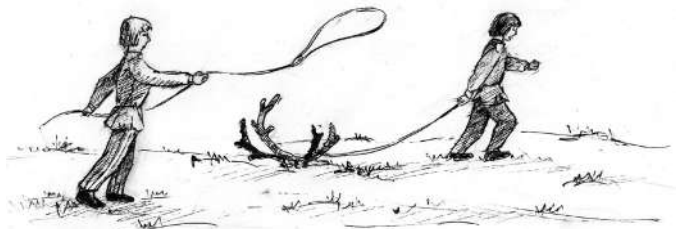
«Стадо»

Игроки завязывают по одному оленьему рогу и тянут их за собой, изображая стадо оленей. Два «оленевода»: ведут стадо впереди и сзади. «Олени» хоркают, останавливаются, чтобы поесть ягель, другие «олени» отходят в сторону.

«Оленеводы», подражая взрослым, кричат. Тот, кто ведет стадо, кричит так: «Х-э-э-э-к! ок-ок, ок-ок, ае-ае, ае-ае». А погоняющий стадо «оленевода», кричит отрывисто: «Хок, хок, хок, хок, хок-хок, хэк-хэк, хэк, хэк-хэк!»

«Бегая по тундре, любили птиц передразнивать.

«Каля-я-я-я-каля-каля, каля-я-я-я-каля-каля!» — кричали чайке. Куропатке: «Кабэв-кабэв-каб-каб-каб!», ястребу же — «И-и-и-и, и-и-и-и!», кулику: «Тюси-и-и-и! Гате кэтасис!» Так он кричит перед дождем».



«Сани»

«В зимнее время дети катались на маленьких деревянных санках, которые отцы сами изготовляли. Дети запрягнутся в санки и тянут, а старший сидит за оленевода. Несутся вперед, вывалиются, храпят, оленям подражают.

Даже летом на санках катались с крутых горок. По траве санки хорошо скользят.

У детей, умеющих управлять упряжкой, в возрасте семи лет, были свои нарты, которые мастерил отец. Для упряжки он тщательно выбирал оленей: чтобы передовой олень был смиренный и другие не были пугливые.

Дети загружали на нарты олени рога, которые находили

по тундре и брали на новое стойбище. Укладывали на сани все свое имущество, и вели свою упряжку в составе большого аргиша.

Многие дошкольники могли и целый аргиш вести. Учились этому через слезы, через переживания, не всегда получалось, как у взрослых. Но все же, благодаря тренировке, вырастали настоящими оленеводами».

«Игрушки»

Татьяна Алексеевна вспоминает: «Игрушек фабричных не было. Девочки куколок делали из утиных клювов. У уток и гусей клювы с головой снимали, пух-то остается, расправишь только. Сушили. Сарафаны не пришивали, нам достаточно было меховушки с головы, она как раз размером с сарафан была. Играя в куклы, подражали родителям: кормили своих куколок-деток, качали в люльке-потане, на «аргише» с ними ехали. Куколок бывала целая семья: мама-папа, дедушка и бабушка, дети. Приходилось работать, родителям помогать, поэтому, конечно, не играли много.

Наша мама делала погремушки. Доставала у куропатки зоб, он сырой, в нем почки, которыми питается птица. Один конец свяжет, потом надует, снова свяжет и высушит. Такие шеркунчики получаются. Трясешь — шуршит».

«Косточки»

В тундре сложно бывает найти камушки, поэтому с ног оленя собирают маленькие косточки — круглые, плоские, которые также брали с ног некрупного оленя. Из сухожилий варили холодец, а косточки промыва-



ли, высушивали. Хранили их в мешочке.

Все усаживаются вкруговую. На стол или на мездру оленьей шкуры высыпают десять косточек. Первый игрок подкидывает вверх одну косточку, захватывает косточку со стола и мгновенно ловит подкинутую. Вновь вверх подкидывая косточку, подбирает две косточки и ловит подкинутую и так далее. В последний раз необходимо захватить разом все десять, тогда игрок становится победителем.

При отсутствии ошибки он продолжает играть дальше. При ошибке игра переходит к следующему.

«Перегони стадо»

Для игры необходимы: высушенные ягоды, две шкуры взрослого оленя. Шкуры должны быть невыделанными, т.к. их поверхность похожа на рельеф тундры, это: кочки, момги, ручьи. Ее укладывают мездрой вверх. На один конец шкуры высыпаются сухие ягоды — это «олени». Игрокам нужно от одного конца шкуры на другой конец перекатить ягоды, не потеряв ни одного «оленя». Кто быстрее перегонит «стадо», становится победителем.

Перегоняя стадо, ребята изображают оленеводов и собак.





Нина Семеновна Конькова

Родилась в Канинской тундре в семье коми оленеводов. Детство провела в кочевье. От тундровой жизни остались добрые воспоминания. Она рассказывает об играх, в которых сама принимала участие.

«Аргиш»

Составляют аргиш: три передних упряжных оленя, нарты, тягловые олени, грузовые сани (косточки покрупнее).

Побеждает тот, кто построит полностью аргиш.

«Кут кэр» («Поймай оленя»)

Для игры необходимы большие косточки с ног оленей (лытки) — это «олени». В игру могут играть несколько игроков-«оленоводов». Они выбивают «оленей» для своей «упряжки» или «стада». Большие косточки ставят в ряд, стоя. Маленькой косточкой щелкают большим и указательным пальцами и выбивают «оленя». Выбитого «оленя» «оленовод» берет в свое «стадо» или «упряжку». Если не получается выбить «оленя», ход переходит к следующему игроку. Косточки выстраиваются в ряд не все сразу, по мере выбывания «оленей», добавляют в ряд новые косточки. Тот, кто выбьет большее число косточек, становится победителем.

«Перегони стадо»

Для игры необходимы косточки и палочка длиной 20 см. Игроки усаживаются в линию по 3—4 человека. Задача — перегнать «оленье стадо» с одного места пастбища на другое. Перед собой выстраивают косточки на полу, на шкуре или на столе.

Игра имеет два варианта: косточки выстраиваются как «ста-

до» или «упряжка».

«Упряжка». Косточки в количестве 5 штук выстраивают в ряд. Слева самая крупная косточка - это «вожак». «Вожак» первый начинает движение за ним по порядку остальные «олени». «Упряжка» должна идти ровно. Упряжка, которая первой приходит к финишу – побеждает.



«Стадо». Косточки выстраиваются цепочкой друг за другом.

Впереди цепочки «вожак», за которым идут остальные «олени». Игрок, который первый приводит «стадо» к финишу, становится победителем.

«Мячи»

Дети в тундре любили игру в мяч. Мячи для игр делали сами из разного материала. Шили из кожи, брезента или из ткани мешочек и набивали его мхом или травой, или песочком, мелкими камушками. Старую вещь разрезали на полоски, скручивали, в клубок который и был мячиком. Мячи перекидывали, особенно любили бросать их вверх, кто выше закинет.

«Вышибалы»

Очерчивается поле. По считалке выбирают водящие, их двое. Они встают друг против друга через поле. Водящим необходимо по очереди засаливать игроков, перекидывая друг другу мяч.

Игроки стараются быть рядом с водящим, у которого нет мяча. Когда с противоположной стороны мяч летит к одному из водящих, игроки перебегают через поле к водящему без мяча. Пока они бегут, водящий салит одного из игроков. Тот

выбывает из игры.

Победителями становятся те два игрока, которые останутся не засаленными, они и становятся водящими.

«Мяч в лунку»

Для игры нужно вырыть в земле небольшие лунки диаметром с малый мяч. Также вырубленные из ивы, длиной примерно один метр, палки и мячи.

Игроки выстраиваются в одну линию, каждый перед своей лункой на определенном расстоянии.

По команде каждый игрок ведет, с помощью палки, свой мяч до лунки. По тундровой почве вести мяч сложно, к тому же и расстояние до лунок определяется не маленькое. Становится победителем тот, кто первый загонит мяч в свою лунку.



Содержание

Введение	2
П.С. Артеева	3
А.И. Вокуева	14
Семья Выучейских	17
Н.С. Конькова	21

О.М. Коцюбанская. Коми ворсӧмъяс. Игры: информационный сборник. – Нарьян-Мар. ОГУ «ЭКЦ НАО» – 24 с.



Редактор: О.М. Коцюбанская
Корректоры: Л.В. Царькова Л.А. Валец
Рисунки: В.М. Вылка
Дизайн Л.А. Валец

© Коцюбанская О.М. 2011
© ОГУ «Этно-культурный центр
Ненецкого автономного округа»

166000, г. Нарьян-Мар, Смидовича, 20А, корпус 2.
тел. (81853) 2-16-96, тел./факс (81853) 2-16-92,
E-mail: etnonao@mail.ru

Отпечатано в ООО «Красный город», г. Нарьян-Мар