УДК 39;379.8

DOI: 10.30624/2220-4156-2021-11-1-149-157

«Мыслительные» игры număs junt / nomt jonil как одно из направлений игровой культуры обских угров

Т. В. Волдина

Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок, г. Ханты-Мансийск, Российская Федерация, tatyanavoldina@yandex.ru

АННОТАЦИЯ

Введение. В статье рассматривается система обско-угорских игр, развивающих память и мышление. Она включает в себя состязательные развлечения с использованием палочек, дощечек, кубиков, игрушки-головоломки, забавы с верёвочным плетением, встречающиеся сегодня и бытовавшие ещё в недавнем прошлом в традиционной среде хантов и манси. В сравнительно-сопоставительном плане приведён также материал по игровой культуре ненцев как свидетельство тесных угро-самодийских межкультурных связей.

Цель: представить систему игр на развитие мыслительных способностей в качестве одного из направлений игровой культуры хантов и манси, разработать их классификацию.

Материалы исследования: устные сообщения информантов и сведения из опубликованных источников.

Результаты и научная новизна. Автором собран, описан, систематизирован и впервые комплексно представлен материал по традиционным хантыйским и мансийским играм и игрушкам, развивающим мыслительные способности. Разработана типология данного вида игр. В работе затрагиваются проблемы актуализации игровой культуры обских угров и реконструкции забытых игр, угро-самодийские параллели.

Ключевые слова: обские угры, игровая культура, головоломки, верёвочные игры, хантыйские шахматы, игры с палочками.

Для цитирования: Волдина Т. В. «Мыслительные» игры numäs junt / nomt jonil как одно из направлений игровой культуры обских угров // Вестник угроведения. 2021. Т. 11. № 1. С. 149–157.

«Intellectual» games număs junt / nomt jonil as one of the directions of the game culture of the Ob Ugrians

T. V. Voldina

Ob-Ugric Institute of Applied Researches and Development, Khanty-Mansiysk, Russian Federation, tatyanavoldina@yandex.ru

ABSTRACT

Introduction: the article considers the system of Ob-Ugric games developing memory and thinking. It includes competitive entertainment using sticks, planks, cubes, puzzle toys, and rope-weaving existing in the traditional culture of the Khanty and Mansi peoples. The material on the game culture of the Nenets in a comparative aspect is also given as evidence of close Ugric-Samoyedic intercultural ties,

Objective: to present a complex of the main types of traditional Ob-Ugric intellectual games as one of the directions of the game culture of the Khanty and Mansi people; to present their classification.

Research materials: oral reports of informants and data from published sources.

Results and novelty of the research: the author has collected, described, systematized and for the first time comprehensively presented material on traditional Khanty and Mansi games and toys that develop mental abilities. The typology of this type of games is developed. The work also touches upon the problems of actualization of the game culture of the Ob Ugrians and the reconstruction of forgotten games and considers Ugric-Samoyedic parallels.

Key words: Ob Ugric people, game culture, puzzles, rope games, Khanty chess, games with sticks.

For citation: Voldina T.V. «Intellectual» games număs junt / nomt jonil as one of the directions of the game culture of the Ob Ugrians // Vestnik ugrovedenia = Bulletin of Ugric Studies. 2021; 11 (1): 149–157.

Введение

Народные игры вошли в поле активного этнографического изучения в XIX веке. Сущностные характеристики игры и игровой деятельности раскрыты в работах Н. Н. Богомоловой,

В. В. Давыдова, Е. И. Добрынской, В. П. Зинченко, А. В. Запорожца, Т. А. Марковой, Д. Б. Эльконина. Возможности обучающего характера игрового процесса исследованы в работах К. Гросса, А. И. Сикорского, Й. Хейзенги, П. М. Ершова,

Т. А. Апинян. Сведения об играх народов Севера содержатся в трудах Н. А. Абрамова, А. И. Андреева, А. Ф. Анисимова, В. В. Антроповой, Е. А. Аркина, В. Ф. Афанасьева, А. Г. Базанова, В. Г. Богораза, Г. М. Василевич, А. М. Сагалаева, А. И. Соловьёва, В. Н. Дьяченко, М. Я. Жорницкой. Вместе с тем, традиционная игровая культура обско-угорских народов остаётся недостаточно изученной. Известность получили работы, отдающие приоритет подвижным играм [4; 8; 9, 9], частично содержащие разрозненные сведения и об играх на развитие логического мышления. Игры для «думания» северных и восточных групп хантов зафиксированы в разное время О. А. Кравченко [3], А. К. Матюковым и З. Н. Лозямовой [7], В. И. Прокопенко [8; 9, 116–125], А. М. Тахтуевой [13], О. В. Хандыбиной [14], И. Н. Шуховым [16] и др. Специального же исследования по интеллектуальным играм обских угров не проводилось.

Ранее автором были представлены обско-угорские напольные игры с палочками и камешками [1], а также система игр и игрушек хантов и манси с использованием косточек животных и других роговидных материалов [2]. Эти направления игровой культуры могут быть отнесены к спокойным «домашним» играм. К этому же типу принадлежат и интеллектуальные игры.

Выделение отдельной категории игр на развитие мыслительных способностей в некоторой степени выглядит относительным. Например, рассмотренные ранее напольные игры обских угров развивают мелкую моторику рук, способствуя укреплению нейронных связей мозга, улучшают внимание, а различные виды игр с косточками, например, сюжетно-ролевые, прекрасно расширяют кругозор и речевые навыки, трапезная игра «Бери и помни» хорошо тренирует память и внимательность, развивает сообразительность. Формированию интеллекта детей также способствует отгадывание загадок и овладение ребёнком жанрами детского фольклора: прибаутками, считалками, песенками и сказками, которые также являются частью игровой культуры. А всё богатство и разнообразие народных забав и развлечений, в своём целом, складывается в многоуровневую систему развития мышления и логики у детей, способствует формированию многосторонней личности, обеспечивая комплексный подход в развитии ребёнка.

В то же время, определение игр на развитие мыслительных способностей как специального направления в игровой культуре объективно обосновано. Важное значение это направление получило в связи с запросами современного общества, где умственное развитие является приоритетным [18; 20].

Б. Р. Мандель отмечает: «Интеллектуальная игра игра, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека, его ума». По его мнению, «в отличие от, например, загадок, как жанра устного народного творчества, где дается иносказательное описание предмета или явления, интеллектуальные игры ставят целью не только и не столько проверить, а развить, стимулировать дальнейшее общее, культурное, коммуникативное развитие, расширить эрудицию, увеличить знания; идут «в глубину» задаваемого вопроса для получения ответа или решения, с целью непрерывного развития участника игрового интеллектуального процесса» [6]. Таким образом, к данному типу игр относятся досуговые развлечения, способствующие расширению познавательных интересов и развитию мыслительных процессов. Общим для всех этих игр является один универсальный признак они способствуют укреплению памяти, внимания и логики. Важнейшим условием развития логического мышления является постепенное усложнение игровых заданий и отсутствие однотипности в игре.

Для достижения поставленной цели автором решались следующие задачи: собраны и систематизированы имеющиеся сведения об играх и игрушках «для думания» в традиционной культуре хантов и манси; структурирована содержательная характеристика рассматриваемых игр, с определением их воздействия на развитие разных сторон человеческого интеллекта; разработана классификация этих игр.

Материалы и методы

В основу статьи легли опубликованные ранее сведения об играх, зафиксированные в разное время И. Н. Шуховым [14], А. М. Тахтуевой [11], В. И. Прокопенко [7; 8, 116–125], О. А. Кравченко [3], А. К. Матюковым и З. Н. Лозямовой [6], О. В. Хандыбиной [12] и др.

Устные сообщения по обско-угорским играм предоставлены Ю. Т. Максаровой (п. Питляр Шурышкарского района ЯНАО), Т. А. Молдановым (Ханты-Мансийск), Е. Е. Наковым (п. Питляр Шурышкарского района ЯНАО), Л. Н. Панченко (Ханты-Мансийск), Я. Н. Тарлиным (п. Казым Белоярского района ХМАО-Югры), А. Н. Тасьмановым (п. Казым Белоярского района ХМАО-Югры), Н. К. Тасмановой (п. Няксимволь Березовского района ХМАО-Югры), об игровой культуре ненцев — Л. И. Ледковой (г. Нарьян-Мар НАО). Шахматная игра хантов записана автором от А. П. Тарлина и В. П. Тарлина (Ханты-Мансийск). Реконструкция шахматной игры «Топис» легла в

основу проекта «Забытые традиции» РО ООО «Ассамблея народов России в ХМАО – Югре совместно с АУ ХМАО – Югры «Окружной Дом народного творчества», с материалами которого познакомила С. Н. Нестерова (Ханты-Мансийск).

Данные материалы прошли апробацию на вебинаре-практикуме «Традиционные обско-угорские игры для развития мыслительных способностей: головоломки, верёвочное плетение, шахматы...», проведённого автором 22–23 ноября 2020 г. в рамках проекта ОУИПИиР «Этноигротека».

На предварительном этапе работы применены методы наблюдения и опроса, в основе же данного исследования лежит структурно-типологический анализ полученного материала. Сравнительно-сопоставительный метод применялся в связи с привлечением данных по другим народам.

Результаты

Логические игры хантов и манси (каз. хант. *питаз junt*, сосьв. манс. *пот jonji*, 'мыслительная игра') и так называемые игрушки «для думания» (каз. хант. *питаз juntət*, сосьв. манс. *пот jonynut*, 'мыслительная игрушка') весьма разнообразны. В основу их классификации автором положены психологические процессы [5], связанные с активизацией умственных способностей, лежащих в основе познания. Как известно, развитие мышления ребёнка происходит в разных направлениях, с учётом этого обско-угорские игры разделены на следующие группы:

- 1. развивающие наглядно-образное мышление, в их основе лежит тренировка зрительной памяти, в отдельных случаях слуховой;
- 2. развивающие абстрактно-логическое мышление;
- 3. развивающие пространственное мышление с ориентацией на существенные признаки явлений и предметов;
 - 4. развивающие творческое мышление;
- 5. тренирующие быструю реакцию, внимательность, сообразительность и смекалку;
- 6. направленные на развитие прогностических способностей и стратегического мышления.

Итак, рассмотрим каждый из обозначенных видов обско-угорских интеллектуальных игр.

1. Игры, развивающие наглядно-образное мышление

Они включают в себя целый спектр состязаний с использованием палочек и дощечек [1; 3; 8; 9; 13]. Прежде всего, это игры с выкладыванием силуэтов животных и птиц палочками одинаковой длины. Участвуют в них с трёх-четырёх лет, но они не теряют своей актуальности и в более старшем

возрасте. В зависимости от возраста правила могут упрощаться или усложнятся.

Наиболее известны раскладки палочек с символическим изображением птиц: «Журавль», «Лебедь» и «Орёл». Участники внимательно рассматривают силуэт птицы, запоминая количество палочек в каждой её части, и отворачиваются. Ведущий в это время убирает одну палочку. Повернувшись, игроки должны определить, в какой части её не достаёт, и назвать эту часть «птицы». Для усложнения игры ведущий может раздвигать палочки, создавая видимый объём в той или иной части изображения птицы.

В другом случае участники в течение всей игры стоят к ведущему спиной. Убирая палочку из какой-либо части «птицы», он задаёт вопрос: «Я убрал палочку из «головы» (из «шеи», «хвоста», «туловища» и т. д.), сколько там осталось палочек?». Если игрок отвечает верно, то ему отдаётся эта палочка, и игра для него продолжается дальше. Если ошибся — ход переходит к другому. В конце игры участники подсчитывают количество палочек. Тот, у кого больше правильных ответов, — выигрывает.

В более сложном варианте, игроки по памяти отвечают на вопросы ведущего, задаваемые в определённом порядке: «Сколько палочек в «голове» (в правом или левом «крыле», в «хвосте», «туловище», «шее», в правой или левой «ноге»)?». Каждый раз ведущий, получая правильный ответ, убирает в названном сегменте фигуры по одной палочке. Игрок же должен удерживать в памяти внимание на оставшемся количестве. Стоит ему назвать неверное количество палочек в одном из сегментов фигуры, – ход переходит к другому участнику. Для усложнения игры вопросы могут задаваться не в определённом порядке, а в разброс.

Игра с палочками приуральских ханты *«Вет урхот»* 'Пять чумиков' по уровню сложности подходит для подростков. У сургутских хантов она известна под названием *«Ват пирни»* 'Пять крестиков' [9]. Раскладываются в ряд 10 палочек и игроку предлагается сложить 5 крестиков, перекладывая палочки через две на третью. А затем сложенные «чумики» нужно разобрать по памяти в обратном порядке.

Развитию слуховой памяти способствует игра сосьвинских манси «Ойнас» 'Эхо', для которой мастерят приспособление из найденной в лесу старой берёзы, береста которой осталась цельной, а ствол уже сгнил. У манси её называют курсип сāс 'пустая береста'. Труху из неё вытряхивают, а кусок цельной бересты, представляющей собой трубу, закрывают с обеих сторон плоским днищем и крышкой

с небольшим отверстием, в которое устанавливается небольшая трубочка, изготовленная из тонкого дерева, чтобы удобнее было в него дуть. По бокам игрушки делают несколько сквозных отверстий, в которые вставляются палочки ~ 1 см в диаметре или тонкие бруски. При игре одна из таких палочек вынимается, и игрок дует с добавлением голоса через трубочку сверху, — получается пронзительный протяжный звук с откликом, отдающимся в ушах. Постепенно вытягиваются и другие палочки, и с каждым разом звучание инструмента меняется.

При состязании на тренировку слуховой памяти [10], один из игроков отворачивается и называет место, где на данный момент находится «эхо». С каждой неудачной попыткой поперечные бруски убираются, что позволяет игроку приблизиться к отгадке.

2. Состязания, тренирующие абстрактно-логическое мышление

К данному виду относится игра казымских хантов «Вән хот» 'Большой дом' [12], у сургутских и аганских ханты она известна под названием «Алли» 'Зарубка' [9]. В неё могут играть от двух и более человек. Она также может усложняться или упрощаться в зависимости от возраста участников. Для игры изготавливается плоская дощечка с одиннадцатью углублениями: одно чуть побольше – в носовой части и остальные десять расположены равномерно по всей длине дощечки, в них вставляются десять палочек. Эти отверстия и палочки имеют свои условные названия, служащие ответами при вопросах ведущего в казымском / сургутском вариантах соответственно: первое отверстие – «Большой дом» / «Алли», отверстие с палочкой – «Палочка» / «Бери», отверстие без палочки – «Пустой $\partial o M \gg / \ll \Pi y c m o \gg .$

Всю игру участники стоят спиной к ведущему, перед которым располагается игральная дощечка. По порядку расположения отверстий и палочек на дощечке, ведущий задаёт первому игроку один и тот же вопрос «Что это?», последовательно указывая на её элементы. Игрок даёт такие же однозначные ответы, по памяти правильно называя эти элементы. При получении правильного ответа на вопрос о палочке, она убирается. В случае ошибочного ответа ведущий переходит к следующему участнику. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество палочек. Усложнённая версия: палочки на дощечке размещаются не подряд, а изначально чередуются с пустыми отверстиями.

Игра-фокус казымских хантов «Пиллы щёл» 'Непарная палочка' [3], построена на принципе чёт / нечет, или другими словами — парности / непарности. Играют двое: ведущий и игрок, которому предстоит разгадать секрет этого фокуса. Ведущий берёт 15 палочек и просит игрока развести пальцы рук, между которыми вставляет по 2 палочки: между большим и указательным, между указательным и средним и т. д., при этом постоянно приговаривая: «Пара, пара, пара...». На последней непарной палочке он акцентирует внимание: «А эта палочка без пары», и вставляет её между мизинцем и безымянным пальцем левой руки игрока. В том же порядке ведущий начинает разбирать размещённые между пальцами игрока парные палочки, деля их между собой и игроком на две кучки, одну зажимая в своей правой руке, другую - в левой. При дележе он по-прежнему приговаривает: «пара, пара, пара...». Когда остаётся последняя – непарная – палочка ведущий говорит: «А эту непарную палочку я отдаю тебе». Зажимает её вместе с другими палочками в правой руке и, не разрешая их пересчитывать, отдаёт игроку со словами: «Теперь у тебя в руке непарные палочки, а у меня – парные. Держи крепко. Я сейчас буду колдовать, и палочка без пары окажется у меня». Заключительный этап таит в себе интригу. Игрок держит свои палочки в руке. Свою же кучку палочек ведущий обхватывает вертикально между ладонями и, как бы перетирая их, приговаривает: «Без пары палочка, без пары палочка, иди сюда, иди сюда». Закончив процедуру, он говорит: «Всё! Твоя палочка без пары ко мне перешла. Теперь у тебя только парные палочки, а у меня одна - без пары. Смотри!». И ведущий начинает быстро раскладывать попарно палочки игрока, который убеждается в том, что у него их действительно парное количество. Затем водящий подобным же образом демонстрирует свои палочки и показывает, что их количество – не парное.

Хантыйские игральные кубики *«Питы вўс»* 'Чёрная дыра' напоминают собой волчок: имеют заостренный конец и ручку для раскручивания. На трёх гранях кубика наносятся числовые обозначения – зарубки, а на четвёртой – *«питы вўс»* – ямка, закрашенная чёрным цветом. Известны два типа кубиков [7]. Аганский кубик имеет форму куба с «ножкой» и «ручкой» с рядом чисел, размещённых на гранях: 3, 4, 5. Казымский кубик — вытянутой формы, заострённый с одной стороны, с другой — ручка, длина которой составляет 1/3 от длины самого кубика, ряд чисел на его гранях может варьироваться: 3, 7, 10 или просто 1, 2, 3.

Рассмотрим казымский вариант игры с кубиком. Участвуют от 2-х человек и более. На кону — палочки (или бабки), лежащие в общей куче. Один из игроков раскручивает кубик и смотрит выпавшее

ему количество очков, в соответствии с которым берёт палочки из общей кучи. Затем в игру вступает следующий игрок... Когда выпадает «питы вўс» - ход переходит к другому игроку, который стремится раскрутить кубик так, чтобы вновь выпал «питы вўс». В этом случае у предыдущего игрока «сгорают» все очки, и он будет вынужден вернуть все палочки на общий кон. Играют до тех пор, пока все палочки из общей кучи не будут разобраны. Соперники подсчитывают количество своих палочек. Тот, у кого их больше, вновь крутит кубик. Его задача набрать 7 и более очков за три хода (это в случае, если числовой ряд на кубике: 1, 2, 3). Только при этом условии данный игрок может считаться победителем. Если же он не набирает нужное количество очков, то все свои палочки кладёт на общий кон, и игра продолжается по новой.

3. Игры, развивающие пространственное мышление с ориентацией на существенные признаки явлений и предметов

К данному виду относится игра «Тось-чер-вой» [16]. Она имеет типологическое сходство с играми бильбоке, получившими своё распространение, например, в эскимосской культуре, где для игр использовались предметы из кости, символически изображающие животных: лису, медведя и т. д., имеющие определённое количество отверстий, благодаря которым игрок ловит такой предмет, насадив его на привязанную к нему специальную палочку [17]. Игры данного типа не только оттачивают ловкость, но также прекрасно развивают память, пространственное мышление, математические способности и устный счёт.

Для игры «Тось-чер-вой» изготавливается 14 фигурных дощечек с отверстиями посередине: «солнце», «луна», «медведь», «выдра», «тетерев», «лошадь», «дух», «корова», «брус», легендарная птица «черыз-вопь-вой» (название её также непонятно), «лисица», «собака», «олень» и «оселок», на каждой из них обозначается определённое количество очков. Фигурки надеваются на верёвочку, к одному концу которой прикрепляется деревянная, слегка заострённая, шпилька, к другому - дощечка с решётчатыми прорезями на концах. Первый игрок, начиная игру, берётся за шпильку и раскачивает дощечку. Затем, подкинув её, старается поймать дощечку, зацепив её за решётчатую прорезь шпилькой. В случае удачного хода, он снимает первую фигуру с верёвочки и делает следующие ходы, раскачивая и подкидывая дощечку, чтобы поймать её на шпильку. Если поймать не удаётся, то ход переходит к следующему игроку. В конце игры подсчитывается количество очков у каждого игрока.

4. Забавы, развивающие творческое мышление

К данному виду относятся верёвочные игры, которые имеют широкое распространение в культурах многих народов мира. У обских угров также были популярны развлечения, связанные с верёвочным плетением. Эти игры развивают ловкость пальцев, память, логическое мышление и фантазию. Обычно два игрока совместно плетут различные конфигурации.

Игра «Савне кўр» 'Сорочья лапка' [14] имеет несколько вариантов. Рассмотрим один из них. Концы верёвочки связывают, так образуется петля — игровая нить. Один игрок надевает её на ладони, при этом держит их так, чтобы натянутая таким образом нить была параллельна земле, образуя две линии — верхнюю и нижнюю. Второй игрок мизинцами цепляет нижнюю линию, затем указательными пальцами — верхнюю. Движением снизу вверх он выворачивает нить. Таким образом, указательные пальцы оказываются в петле. Он захватывает ими нить сверху с двух сторон. Затем первый игрок отпускает нитку, а второй — натягивает её, получается фигура «сорочья лапка».

В игре *«Лысалты»* 'Петляние' [9; 13; 14] её участники совместно сплетают из нити геометрические рисунки. Один из них надевает игровую петлю на кисти рук, пропуская её между большим и указательным пальцами, и натягивает. Далее игрок ослабляет нить и поочерёдно огибает ею каждую ладонь. При разведении ладоней нить натягивается, образуя поперечные линии на ладонях. Затем его средние пальцы рук поочерёдно продеваются снизу вверх в поперечную линию на противоположной ладони. При разведении ладоней между ними образуется симметричный рисунок из двух параллельных линий по сторонам и двух перекрещенных линий в центре. Другой игрок должен снять сложившийся рисунок с пальцев соперника таким образом, чтобы получилась новая комбинация. Необходимо совместными действиями сплести из верёвочки различные рисунки, которые имеют свои названия: «Корыто для кормления собаки», «Крыша полога», «Сеть», «Пила», «Кисточки», «Журавлиные ноги» и другие. Игра длится до тех пор, пока кто-то из игроков не собъётся.

5. Разгадывание и решение задач, тренирующих быструю реакцию, внимательность, сообразительность и смекалку

В среде коренных народов Югры широко распространены игры, связанные с узлами. У оленеводов известны развлечения на сообразительность и смекалку с арканом, который пропускается через

рукав, затем через себя, и ставится задача — освободиться от него. Или для знакомства скромных молодых людей — юношей и девушек — их руки связывали верёвочками крест-накрест, и они должны совместно распутать сложившийся узел. Специальным узлом связывали чашки, который нужно распутать, чтобы их взять.

Секреты узлового плетения лежат в основе и многих игрушек-головоломок. Большой популярностью у обских угров пользуется головоломка, представляющая собой костяную или деревянную планку с тремя отверстиями: на концах и в центре. В центральное отверстие продевается кожаная тесёмка или обычная верёвочка, сложенная вдвое. Её концы вдеваются в образовавшуюся петлю и затягиваются. Затем на каждый из концов верёвочки нанизывают по кольцу и привязывают к соответствующим крайним отверстиям планки. Визуально планка делится центральным узелком на две половинки, в каждой из которых свисает часть верёвочки с кольцом посередине. Задача игрока: не отвязывая верёвочку, переместить кольцо из одной половинки планки на другую сторону.

У казымских хантов бытует предание о купце, остановившимся на постой у местного жителя. Он тщетно пытался разгадать эту головоломку в течение нескольких дней и заплатил за ответ пять лошадей. Считается, что после этой истории люди стали называть свою головоломку «Вет лов тын юх» 'Палочка стоимостью пять лошадей'. В разных диалектно-этнографических группах хантов и манси можно встретить различные вариации этого названия, реже упоминаются и другие наименования.

У казымских хантов известна также головоломка «Ущмаран вухсар» 'Хитрая лиса', приуральские ханты называют её «Охсар сэс» 'Лисий капкан'. Она изготавливается из рога или дерева и содержит продолговатое отверстие, в которое вдета кожаная тесьма или верёвочка, с нанизанными костяными или металлическими колечками. Одно колечко большего размера. Задача игрока — освободить большое колечко.

Ещё один вид головоломки, получивший распространение в традиционной среде хантов и манси, представляет собой деревянную конструкцию из шести, восьми или девяти четырёхгранных брусочков с пазами, их средняя длина ~ 10 см. В прошлом эти деревянные конструкции использовались для закрывания построек и являются одной из сложнейших обско-угорских головоломок. Её название «Týман» 'Замо́к' — не единственное, приуральские ханты называют её «Xут юх понапсы» 'Шесть палочек сложить'. Играющему предлага-

ется собрать фигуру, предварительно показав её в собранном виде, а затем разобрав.

Многие из рассмотренных выше развлечений хантов и манси, например, верёвочные игры с узлами, идентичны ненецким. Для оленеводческих народов всегда важно было умение вязать петли, узлы. Они использовались при перекочёвках, при плетении аркана и рыболовных сетей, и являются общим культурным наследием. Имеются у ненцев и игрушки, эквивалентные обско-угорским головоломкам, которые они называют «Хобиоко» (от ненец. хось 'найти'). К наиболее популярным из них относится «Пя 'хобцо» 'Деревянная загадка' – аналог обско-угорской головоломки «Замо́к» из шести палочек. К наиболее лёгким они относят головоломку «Тынзя 'хобцо» 'Аркана загадка', состоящую из завязанной узлами верёвки и деревянной пластины с двумя отверстиями. Задача состоит в том, чтобы, не развязывая узлов, пропустить отрезок верёвки через петлю. Другая ненецкая головоломка «Сертако» (от ненец. сертась 'сделать, построить, решить') является прямым аналогом обско-угорской головоломки «Палочка стоимостью пять лошадей».

6. Состязания, направленные на развитие прогностических способностей и стратегического мышления

«Стратегические игры — это задачи с низким порогом и высоким потолком, когда все дети могут легко получить доступ к игре на её базовом уровне и играть «случайным образом»», — пишут Д. Пенант и Л. Вудхем [19]. К данному виду игр относятся шахматные игры, имевшие широкое распространение в традиционной среде обских угров.

В комплекте игры «Tonuc» - крестообразные фигуры, напоминающие орнамент, - они олицетворяют охотников, а также фигурки животных: оленей, лис, глухарей, рябчиков и т. п. Их количество может достигать 20 фигур, изготовленных из кости или мягкого дерева. Играют в «Tonuc» два человека: один – за «охотников», другой – за «зверей» и «птиц». Доска для «Топис» обычно изготавливается из кедровой лесины и окрашивается, как и в классической шахматной доске, с чередованием тёмных и светлых квадратов, дополненных ямками четырёхугольной формы. Игральная доска может иметь в ширину 8 клеток, а в длину – 9. Но для некоторых (облегченных) вариантов игры, нужна лишь половина такой доски. Иногда для определения её размеров руководствуются количеством игровых фигур. Например, «доска должна быть такой величины, чтобы вошло 12 штук».

Для начала рассмотрим облегчённые версии шахматной игры, бытовавшей у казымских

хантов и сосьвинских манси. Тот, кто представляет «охотников», имеет четыре фигуры, а другой играет двумя «зайцами». Соперник, совершая ход, перемещает одну из своих фигур на одну клетку по диагонали: «охотники» двигаются только вперёд, а «зайцы» имеют свободу манёвра: им разрешается ходить как вперед, так и назад. Встречные фигуры не «рубят». Задача «охотников» – не пропустить мимо себя ни одного из «зайцев»: в случае удачной игры «охотники» вытесняют «зайцев» на край доски или в угол. Играющий за «зайцев», соответственно, должен провести через ряд «охотников» хотя бы одну свою фигуру, заставив удачным манёвром раздвинуться шеренге «охотников» и совершить следующий ход в образовавшийся проём. Таким образом, в соответствии с решением, стоящим перед каждым игроком задачи, зависит исход игры. В упрощённом варианте: один «заяц» и два «охотника» состязаются уже на половине доски.

В реконструированных вариантах хантыйских «шахмат», отмечается, что их расстановка на поле и правила соответствуют обычным шашкам. Известно также, что двое играющих передвигают фигуры таким образом, чтобы «звери» и «птицы» оказались пойманными, т. е. ходы для них должны быть перекрыты фигурками противника. Исходя из этой логики, предполагается, что фигурки, изображающие животных, находятся при этом на игровом поле в фиксированном состоянии, а фигурками с орнаментальными мотивами — «охотниками» управляют противники, стремящиеся поймать как можно больше животных и помешать сопернику провести хотя бы одну из фигур.

Обсуждение и заключение

Рассмотрев основные виды обско-угорских игр на развитие мыслительных способностей в соответствии с представленной классификацией, можно отметить следующее:

- 1. Наибольшее развитие получили три вида интеллектуальных игр: развивающие наглядно-образное мышление (это отражено в разнообразии вариантов игр с палочками); тренирующие быструю реакцию, внимательность, сообразительность и смекалку (богатство узловых игр-головоломок и головоломок-замков из брусков), а также развлечения, связанные с верёвочным плетением, развивающим творческое мышление.
- 2. Разнообразие видов интеллектуальных игр и игрушек обских угров поддерживается существованием локальных вариантов с собственными наименованиями, подчеркивающими местную специфику.

- 3. Характерна органическая связь представленных игр «для думания» с традиционным бытом народа, его хозяйственными занятиями. В названии головоломки «Замо́к» отражено её назначение она служила для закрывания построек. Применение узлов в хозяйственных целях оленеводами, рыболовами и охотниками также послужили распространению всевозможных верёвочных головоломок, включая использование аркана. Головоломка «Хитрая лиса» или «Лисий капкан», а также фигуры и правила хантыйских «шахмат», отражают традиции охотников. А в таких играх как «Эхо» заложены исконные знания местной природы и физических явлений.
- 4. Мотивы многих игр хантов и манси восходят к древним мифо-ритуальным традициям, просматривается их связь с традиционным мировоззрением. Наиболее ярко этот аспект отражён в игре «Тосьчер-вой», где представлены изображения небесных светил, духа, определённый набор животных, легендарная птица sevys.
- 5. Очевидным объяснением идентичности игр обских угров с играми ненцев являются вековые тесные межэтнические контакты соседних этносов, близость их хозяйственно-культурных традиций.
- 6. «Игры также могут иметь сильные географические связи» [21], и этот посыл предваряет собой одно из перспективных направлений в изучении игровой культуры обских угров. Этимология названий шахматной игры «Tonuc», игры типа бильбоке «Тось-чер-вой» не понятна современным носителям хантыйского языка. Бытование этих состязаний даёт богатую пищу для размышлений об их генезисе и более древних историко-культурных связях. В этом же ключе уже рассматривалась игра «Алли» [12], а также представлен первый опыт сравнительно-сопоставительного анализа современной игровой культуры хантов и манси с игровой культурой народов Дальнего Востока и Приамурья, северо-востока России и индейцев Северной Америки с определением направления древнейших контактов и миграций, выявлением следов ритуалов в ряде

Таким образом, рассмотренная область обскоугорской игровой культуры являет собой не только действенный механизм для развития мыслительных способностей человека, но и несёт в себе информативную составляющую, на основе которой возможно проведение дальнейших культурноисторических и этногенетических исследований в этой сфере. Являясь частью этнической педагогики коренных народов Югры, игровая культура хантов и манси способна обогатить систему воспитания, где в настоящее время, как отмечают психологи, «прямым следствием дефицита игры является целый комплекс проблем в развитии современных

детей» [11]. О неисчерпаемом потенциале обскоугорских игр свидетельствует их применение в культурно-досуговой сфере.

Список источников и литературы

- 1. Волдина Т. В. Игра как элемент традиционной культуры обских угров (напольные игры с камешками и палочками: сравнительно-сопоставительный анализ) // Вестник угроведения. 2018. Т. 8. № 3. С. 503–524.
- 2. Волдина Т. В. Традиционные обско-угорские игры с косточками и другими роговидными материалами: структурно-типологический анализ // Вестник угроведения. 2019. Т. 9. № 3. С. 520–532.
 - 3. Кравченко О. А. Этносоциопедагогика казымских хантов. СПб.: Миралл, 2007. 159 с.
- 4. Красильников В. П. Игры и состязания в традиционном физическом воспитании хантов. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2002. 100 с.
 - 5. Маклаков А. Г. Общая психология: Учебник для вузов. СПб.: Питер, 2008. 583 с.
- 6. Мандель Б.Р. Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определения сущности) // Современная проблема науки и образования. 2009. № 2. С. 62–68.
- 7. Матюков А. К., Лозямова З. Н. Ремёсла обских угров (по материалам семинаров этнографического музея «Торум Маа»). 1999-2003. Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2004. 36 с.
- 8. Прокопенко В. И. Манси: традиционные игры, состязания и современные национальные виды спорта. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2018. 228 с.
- 9. Прокопенко В. И. Этнопедагогика народа ханты: физическое воспитание и игры: учеб. пособие. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2005. 296 с.
- 10. Синявский Н. И., Китайкина Н. А. Этнопедагогические основы физического воспитания народов севера ханты и манси. Сургут: Печатное дело, 2008. С. 88–90.
- 11. Смирнова Е.О. Игра в современном дошкольном образовании // Психологическая наука и образование. 2013. № 3. С. 92–98.
- 12. Сподина В. И. От Илима до Казыма: к вопросу о названии одной хантыйской игры с палочками // Вестник угроведения. 2019. Т. 9. № 1. С. 133-143.
- 13. Тахтуева А. М. Игры и игрушки обских угров в традиционном воспитании детей // Игры детей обско-угорских народов. СПб.: Алфавит, 1999. С. 10–24.
- 14. Хандыбина О. К вопросу о хантыйских играх // Обские угры: научные исследования и практические разработки: материалы Всероссийской научной конференции VII Югорские чтения. Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2008. С. 176–181.
- 15. Шагапова Г. Р. Этнокультурные контакты предков хантов и манси по материалам игровой культуры // Вестник угроведения. 2020. Т. 10. № 4. С. 748–758.
 - 16. Шухов И. Н. Река Казым и её обитатели // Ежегодник Тобольского губернского музея. 1916. Вып. 26. С. 55–56.
- 17. Culin St. Games of the North American Indians (Native American). Washington DC: US Gov. Printing Office, 2012. 864 p. (24th Annual Report of the Bureau of American Ethnology)
- 18. Markovits H., Barrouillet P. Inntroduction: Why is understanding the development of reasoning important? // Thinking & reasoning. 2004. № 10 (2). Pp. 113–121.
- 19. Pennant J., Woodham L. Developing Logical Thinking: the Place of Strategy Games // NRICH. URL: https://nrich.maths.org/10019 (дата обращения: 16.02.2021)
- 20. Ruziyeva Z.S., Kurbonova S.N., Saidova G.E. Technology for the development of logical thinking in students in primary school // Journal of Critical Reviews. 2020. Vol. 7. Iss. 6. Pp. 485–491.
- 21. Watson M. Games // The Cambridge Encyclopedia of Anthropology / eds. F. Stein, S. Lazar, M. Candea, H. Diemberger, J. Robbins, A. Sanchez & R. Stasch. URL: http://doi.org/10.29164/19games (дата обращения: 16.10.2020).

References

- 1. Voldina T. V. *Igra kak element tradicionnoj kul'tury obskih ugrov (napol'nye igry s kameshkami i palochkami: sravnitel'no-sopostavitel'nyj analiz)* [Game as element of the traditional culture of the Ob Ugrians (outdoor games with pebbles and sticks: a comparative analysis)]. *Vestnik ugrovedeniya* [Bulletin of Ugric Studies], 2018, no. 8 (3), pp. 503–524. (In Russian)
- 2. Voldina T. V. *Tradicionnye obsko-ugorskie igry s kostochkami i drugimi rogovidnymi materialami: strukturno-tipologicheskij analiz* [Traditional Ob-Ugric games with bones and other horn-like materials: structural and typological analysis]. *Vestnik ugrovedenija* [Bulletin of Ugric Studies], 2019, no. 9 (3), pp. 520–532. (In Russian)
- 3. Kravchenko O. A. *Jetnosociopedagogika kazymskih hantov* [Ethnosociopedagogy of the Kazym Khanty]. Saint-Petersburg: Mirall Publ., 2007.159 p. (In Russian)
- 4. Krasilnikov V. P. *Igry i sostjazanija v tradicionnom fizicheskom vospitanii hantov* [Games and competitions in traditional physical education of the Khanty people]. Yekaterinburg: Izd-vo Ros. gos. prof.-ped. un-ta Publ., 2002. 100 p. (In Russian)

- 5. Maklakov A. G. *Obshhaja psihologija: Uchebnik dlja vuzov* [General Psychology: Textbook for Universities]. Saint-Petersburg: Piter Publ., 2008. 583 p. (In Russian)
- 6. Mandel B. R. *Intellektual 'naja igra: sociokul 'turnyj fenomen v dvizhenii (k voprosam istorii i opredelenija sushhnosti)* [Intellectual game: a socio-cultural phenomenon in motion (to questions of history and the definition of essence)]. *Sovremennaja problema nauki i obrazovanija* [Modern problem of science and education], 2009, no. 2, pp. 62–68. Available at: http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=1079 (accessed January 02, 2021). (In Russian)
- 7. Matyukov A. K., Lozyamova Z. N. *Remjosla obskih ugrov (po materialam seminarov jetnograficheskogo muzeja «Torum Maa»). 1999–2003* [Crafts of the Ob Ugrians (on the materials of the seminars of the Ethnographic Museum «Torum Maa»). 1999–2003]. Khanty-Mansiysk: Poligrafist Publ., 2004. 36 p. (In Russian)
- 8. Prokopenko V. I. *Mansi: tradicionnye igry, sostyazaniya i sovremennye nacional 'nye vidy sporta* [The Mansi: traditional games, competitions and modern national sports]. Yekaterinburg: Izd-vo Ural. un-ta Publ., 2018. 228 p. (In Russian)
- 9. Prokopenko V. I. *Etnopedagogika naroda hanty: fizicheskoe vospitanie i igry. Uchebnoe posobie* [Ethnpedagogy of the Khanty people: physical education and games. Textbook]. Yekaterinburg: Izd-vo Ural. un-ta Publ., 2005. 296 p. (In Russian)
- 10. Sinyavskiy N. I., Kitaykina N. A. *Jetnopedagogicheskie osnovy fizicheskogo vospitanija narodov severa hanty i mansi* [Ethnopedagogical foundations of physical education of the North Khanty and Mansi peoples]. Surgut: Pechatnoe delo Publ., 2008. pp. 88–90. (In Russian)
- 11. Smirnova E. O. *Igra v sovremennom doshkol'nom obrazovanii* [Game in modern preschool education]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological science and education], 2013, no. 3, pp. 92-98. (In Russian)
- 12. Spodina V. I. *Ot Ilima do Kazyma: k voprosu o nazvanii odnoj hantyjskoj igry s palochkami* [From Ilim to Kazym: to the question of the name of one Khanty game with sticks]. *Vestnik ugrovedenija* [Bulletin of Ugric Studies], 2019, no. 9 (1), pp. 133–143. (In Russian)
- 13. Takhtueva A. M. *Igry i igrushki obskih ugrov v tradicionnom vospitanii detej* [Games and toys of the Ob-Ugric peoples in the traditional education of children]. *Igry detej obsko-ugorskih narodov* [Games of children of the Ob-Ugric peoples]. Saint-Petersburg: Alfavit Publ., 1999. pp. 10–24. (In Russian)
- 14. Khandybina O. *K voprosu o hantyjskih igrah* [To the issue of Khanty games]. *Obskie ugry: nauchnye issledovanija i prakticheskie razrabotki: materialy Vserossijskoj nauchnoj konferencii VII Jugorskie chtenija* [The Ob Ugrians: scientific research and practical development: materials of the All-Russian scientific conference VII Yugra Readings]. Khanty-Mansiysk: Poligrafist Publ., 2008. pp. 176–181. (In Russian)
- 15. Shagapova G. R. *Jetnokul'turnye kontakty predkov hantov i mansi po materialam igrovoj kul'tury* [Ethnocultural contacts of the ancestors of the Khanty and Mansi people on the materials of the game culture]. *Vestnik ugroveđenija* [Bulletin of Ugric Studies], 2020, no. 10 (4), pp. 748–758. (In Russian)
- 16. Shukhov I. N. *Reka Kazym i ejo obitateli* [The Kazym River and its inhabitants]. *Ezhegodnik Tobol'skogo gubernskogo muzeja* [Yearbook of the Tobolsk Provincial Museum], 1916, no. 26, pp. 55–56. (In Russian)
- 17. Culin St. Culin St. Games of the North American Indians (Native American). 24th Annual Report of the Bureau of American Ethnology. Washington DC: US Gov. Printing Office, 2012. 864 p. (In English)
- 18. Markovits H., Barrouillet P. Inntroduction: Why is understanding the development of reasoning important? *Thinking & reasoning*, 2004, no. 10 (2), pp. 113–121. (In English)
- 19. Pennant J., Woodham L. Developing Logical Thinking: the Place of Strategy Games. *NRICH*. Available at: https://nrich.maths.org/10019 (accessed February 16, 2021). (In English)
- 20. Ruziyeva Z. S., Kurbonova S. N., Saidova G. E. Technology for the development of logical thinking in students in primary school. *Journal of Critical Reviews*, 2020, no. 7 (6), pp. 485–491. (In English)
- 21. Watson M. Games. *The Cambridge Encyclopedia of Anthropology / Eds.* F. Stein, S. Lazar, M. Candea, H. Diemberger, J. Robbins, A. Sanchez & R. Stasch. Available at: http://doi.org/10.29164/19games (accessed October 16, 2020). (In English)

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Волдина Татьяна Владимировна, ведущий научный сотрудник, Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок (628011, Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Ханты-Мансийск, ул. Мира, д. 14 А), кандидат исторических наук.

tatyanavoldina@yandex.ru

ORCID ID: 0000-0002-6527-370X

ABOUT THE AUTHOR

Voldina Tatyana Vladimirovna, Leading Researcher, Ob-Ugric Institute of Applied Researches and Development (628011, Russian Federation, Khanty-Mansiysk Autonomous Okrug – Yugra, Khanty-Mansiysk, Mira st., 14A), Candidate of Historical Sciences.

tatyanavoldina@yandex.ru

ORCID ID: 0000-0002-6527-370X