

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Осинский Дом детского творчества»



Директор МБОУ «Ново-Ленинская СОШ»  
Хунданов А.П.



Директор МБУ ДО «Осинский ДДТ»  
Н.А. Цыпылова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ПО НАЦИОНАЛЬНЫМ ИГРАМ  
«Шагай наадан»

Педагог дополнительного образования  
Хамгуцкеев Н.М.

с. Ново-Ленино  
2020г.

## Пояснительная записка

Настоящая программа предназначена для дополнительного образования в объединении игр «Шагай наадан» в различных внешкольных учреждениях и образовательных школах. Эта игра – основная деятельность любого народа. Она способствует их физической закалке, развивает у них инициативу, навыки первоначальных элементов трудовых процессов, приучает их к коллективизму, наблюдательности, помогает всестороннему физическому, психическому и умственному развитию молодого поколения. Национальные игры – это, прежде всего, отражение уклада, мировоззрения, носителем которого является данный народ. Учебный материал рассчитан на группу начальной подготовки.

### Задачи по игре «Шагай наадан»

- 1.Познакомить детей с историей и современными направлениями по национальным играм;
- 2.Привить интерес у ребенка к игре «Шагай наадан»;
- 3.Научить детей технике обучения;
- 4.Воспитывать уважительные отношения друг к другу;
- 5.Развивать положительные эмоции и волевые качества;
- 6.Подготовить детей к участию в различных конкурсах, праздниках и соревнованиях.

### Программа группы начальной подготовки

#### 1.Введение.

В старину в бедных бурятских семьях практически не было игрушек, поэтому игры в «шагай»(косточки) стали самыми доступными для детей. Каждое семейство имело свой скот(бараны, коровы, лошади и т.д.), поэтому при забое собирали бараньи кости и складывали их в мешочек и хранили для детских игр.

#### 2.Знакомство.

В игре используются лодыжные кости овец:

- А) «хонхо» (с выемкой) – упавшие вогнутой стороной вверх – это козел;
- Б) «бүхэ» (горбатый) – упавшие выпуклой стороной вверх – это овца;
- В) «морин» (конь) – упавшие набок ровной стороной, ребром – это лошадь;
- Г) «үхэр» (крупный скот) – упавшие набок резной стороной – это баран;

Д) «тэмээн» - кости, оказавшиеся в сидячем положении - встали на дыбы или берцом - это верблюды.

3. Правила национальных игр.

А. «Няһалалга» (щелкание):

- 1) не задевать кости;
- 2) не брать той рукой, которой щелкал;
- 3) повторно не щелкать;
- 4) не толкать, не пихать кости;
- 5) не перемещаться вокруг стола;
- 6) не делать руками ограждения;
- 7) забирать кость, не теребя об стол.

Б. «Шүүрэлгэ»:

- 1) косточка при падении не должна задевать грудь, живот или стол;
- 2) при захвате не задевать соседние косточки;
- 3) не ронять пойманные кости из рук.

В. «Мори урилдаан» (конные скачки).

- 1) если ни одна кость не упадет в положении «коня», конь бросающего игрока остается на месте.

Г. «Шагай наадан».

- 1) при ловле не задевать соседние кости;
- 2) не ронять пойманные кости из рук.

4. Обучение и практика.

Литература:

1. Положение. Спортивные состязания международного бурятского национального фестиваля «Алтаргана 2018»;

2. Хамгушкеев Н.М., Балдаев К.В., Сагалеев А.С. «Бурятские народные игры», Улан Удэ 2011г.

Согласовано  
 Директор МБОУ Ново-Ленинская СОШ  
 А.П.Хунданов  
 «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2020года

Согласовано  
 Директор МБУ ДО «Осинский ДДТ»  
 Н.А.Цыпылова  
 «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2020года

СПИСОК ОБУЧАЮЩИХСЯ МБУ ДО «ОСИНСКИЙ ДДТ» В ОБЪЕДИНЕНИИ «ШАГАЙ НААДАН»

на 2020-2021 учебный год.

№	ФИО	Дата рождения	Класс	Место жительства	ФИО родителей	Место работы
1	Багланов Матвей Сергеевич	04.03.2011г.	3	Ул.Школьная 3-2	Багланова Л.М.	Продавец
2	Бадурова Снежана Александровна	21.05.2009г.	5	Балтахинова 3-1	Бадурова А.С.	Техработник магазина
3	Васильева Алина Андреевна	23.08.2013г.	2	Наймагутская 10	Васильев А.В.	Кочегар НЛ СОШ
4	Дураева Мария Дмитриевна	17.10.2010г.	4	Сухэ-Батора 19-1	Грозина С.П.	Техработник НЛ СОШ
5	Елбаева Олеся Яковлевна	25.03.2009г.	5	Сухэ-Батора 21-1	Мадасова О.А.	Помощник воспитателя
6	Иванова Алиса Аркадьевна	14.10.2009г.	5	Балтахинова 8-1	Иванова А.А.	Безработная
7	Игнатъева Алина Федоровна	15.07.2006г.	8	Школьная 13-2	Игнатъев Ф.М.	Безработный
8	Кунтеева Екатерина Германовна	18.11.2003г.	11	Наймагутская 10	Кунтеева А.Г.	Техработник НЛ СОШ
9	Матвеева Карина Борисовна	16.04.2009г.	5	Борсоева 27-2	Матвеева О.В.	Безработная
10	Популова Марина Ивановна	02.07.2010г.	4	Борсоева 39-2	Елбаева А.Л.	Безработная
11	Хазагаева Елена Николаевна	15.12.2009г.	5	Карла Маркса 11	Хазагаева А.Н.	Безработная
12	Хамгушкеева Алла Сергеевна	08.06.2013г.	2	Степная 16	Хамгушкеева Н.А.	Безработная
13	Хуригалова Фаина Евгеньевна	02.04.2007г.	7	Приморская 3	Хуригалова В.Л.	Хореограф КДЦ
14	Шанаров Даниил Юрьевич	05.10.2007г.	7	Мира 1-1	Шоболова А.Ю.	Учитель НЛ СОШ
15	Шамбуева Милана Сергеевна	08.06.2010г.	4	Сухэ-Батора 20-2	Шантагарова С.В.	Помощник воспитателя
16	Пилпанова Таисия Аликовна	10.04.2008г.	6	Балтахинова 2	Пилпанов А.М.	Водитель НЛ СОШ

Педагог *Н.М.Хамгушкеев* Н.М.Хамгушкеев

Согласовано  
 Директор МБОУ Ново-Ленинская СОШ  
 «Ново-Ленинская СОШ»  
 А.П.Хунданов  
 2020года

Утверждаю  
 Директор МБУ ДО «Осинский ДДТ»  
 Т.А.Цыпылова  
 2020года

График работы педагога дополнительного образования на 2020-2021уч.год

Месяцы/ Дни недели	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Понедельник	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.
Среда	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.
Пятница	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.	1ч.30м.

Расписание занятий начальной подготовки 2-го года обучения в  
 объединении по игре «Шагай наадан»

Месяцы/ Дни недели	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Понедельник	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30
Среда	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30
Пятница	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30	17.00- 18.30

Педагог дополнительного образования Н.М.Хамгушкеев Н.М.Хамгушкеев



# ВВЕДЕНИЕ

Игра – это основная деятельность любого народа. На какой бы ступени развития он ни находился, она способствует их физической закалке, развивает у них инициативу, навыки первоначальных элементов трудовых процессов, приучает их к коллективизму, наблюдательности. Национальные игры — это, прежде всего, отражение уклада, мировоззрения, носителем которого является данный народ. Если проследить эволюцию игр (бурят, калмыков, монголов) в ее историческом развитии, то в ней ярко отражаются древние формы экстенсивного охотничьего, скотоводческого и земледельческого хозяйства. И не случайно первоначально игры носили подражательный характер, имитировали повадки животных (коня, оленя и т. п.), диких зверей — медведя, волка и птиц. Игра помогает всестороннему физическому, психическому и умственному развитию людей, особенно молодого поколения. Трудно переоценить значение игрового фольклора в народной педагогике.

Не будет преувеличением сказать, что многие изъяны, вернее, недоработки в нашей педагогической практике связаны с тем, что мы неправоммерно предали забвению некоторые виды традиционных игр, являющихся сильным средством в формировании духовных и физических качеств человека.

Для проведения игр не требуется громоздких сооружений, спортивный зал, любая площадка станет центром настоящего праздника. Чтобы интересы детей совпали и игры проходили оживленнее, нужно подбирать учеников одного возраста или одинаковой подготовленности. Дозировка нагрузки с учетом подготовленности детей может осуществляться за счет изменения размеров площадки, длительности игры, количества играющих, числа повторений, интервалов отдыха между ними.

Правила в некоторых одинаковых играх в Бурятии, Агинском и Усть-Ордынском автономных округах трактуются по-своему. Предлагаю несколько игр для внедрения по месту жительства. Играйте на здоровье! Всего вам доброго!

# ШАГАЙ НААДАН

Одной из разновидностей состязания в силе и ловкости является соревнование «Һээр хухалга» (кто первым ударом кулака сломает отросток реберной кости коровы или быка).

Радостным событием становился забой скота (уусэ гаргаха), где на свеженину приглашались родственники, друзья, соседи.

После угощения наступал момент, которого ждали с нетерпением — игра «Һээр хухалга». Берется нижняя кость (отросток с позвонком), которую ребром ладони должны сломать одним ударом. Обычно это соревнование начинал младший из сыновей хозяина дома (учитывая реальные возможности силы претендента). При неудачной попытке кость передавалась среднему и т.д. Если средний сломал кость, то слава автоматически передавалась старшему. Если из сыновей никто не смог сломать, то кость передавалась одному из желающих гостей, предпочтительно начиная с молодых. В улусе все знали тех молодцев, кто сломал кость. И, как всегда, победители пользовались большим авторитетом. В случае, когда никто не мог сломать, кость повторно пускалась по кругу.

Если победил один из гостей, то происходил диалог следующего содержания: «Э, как вы меня перед людьми опозорили, — говорил отец или старший, — завтра все будут знать в улусе, что мои сыновья не смогли сломать кость!».

Последним принимался за дело, после повторного круга (если никто не мог сломать), отец семейства или старший, обычай требует, чтобы кость была обязательно сломана.

Игра «Һээр хухалга» в наши дни стала одним из кульминационных моментов на праздновании встречи нового года по восточному календарю — Сагаалгане.

Наиболее самобытной народной игрой бурятских скотоводов надо считать «шагай» — игру в лодыжки (таранную кость).

Игра в «шагай» имеет много разновидностей. Многие старые игры пережили свое время, но и в наши дни дети по-прежнему любят «прятки», «догоняшки» и другие игры, навсегда вошедшие в сокровищницу народного творчества.

Но наиболее популярным и распространен-



ным видом массового развлечения всех монголоязычных племен были игры в «шагай», «шагай наадан», в переводе «бараньи кости» (лодыжки-альчики) или бабки.

Эта игра является отражением основного занятия народа — скотоводства, поэтому альчики (бараньи кости) означают пять видов животных:

1. «Хонхо» (с выемкой), упавшие вогнутой стороной вверх, — это козел (козлик).
2. «Бухэ» (горбатый), упавшие выпуклой стороной вверх, — это овца.
3. «Морин» (конь), упавшие набок ровной стороной, ребром, — это лошадка.
4. «Ухэр» (крупный скот), упавшие набок резной стороной, — это бычок.
5. «Тэмээн» — кости, оказавшиеся в сидячем положении — встали на «дыбы» или берцом, — это верблюд.

В старину в бедных бурятских семьях практически не было игрушек, поэтому игры в «шагай» стали самыми доступными для детей. В каждой юрте собирали бараньи кости, раскрашивали их, складывали в кожаный мешочек и хранили для детских игр.

### «Баабси»

Играют двое и более ребят. У каждого игрока есть свои бабки, битки-налитки. На расстоянии от 5 до 10 м ставятся бабки/кон/. Первый начинает, после его удара на кону остаются бабки, их пробивают другие, если не выбили, то били вновь, но теперь бить начинает тот, чей налиток улетел дальше всех.

Кон ставился в четырех видах:

- а) «стенка» - бабки ставились по линии кона, вплотную одна к другой;
- б) «вразрезку» - бабки ставились с просветом в одну бабку;
- в) «забором» - просвет в две бабки;
- г) «гусек» - стенку ставили перпендикулярно линии кона.

Игру начинают по очереди. Игрок, выбивший бабки, берет их себе. Собранный много бабок становился победителем. Площадка ровная, чистая.

**«Мори урилдаан»**

В игре участвуют два игрока. На ровной площадке в один ряд по прямой ставятся боком лодыжки, 20-30 штук.

Перед игрой определяются, у кого какое животное. Например, лодыжка лежит на боку, значит, она - лошадь, а на другом боку - бык, если упадет ямочкой вверх, значит, - коза, а бугром вверх - овца. На старте стоят «кони», которые ждут сигнала. Начинаящий игрок берет в ладонь 3 лодыжки и кидает. Если 2 лодыжки упали на «овцу», то игрок ходит 2 хода вдоль лодыжек по прямой, если все три лодыжки показывают «овцу», то игрок двигает своего «коня» на три хода и продолжает игру. Побеждает тот, который придет к финишу первым. Правила: игру начинают по очереди.

**«Мэргэн няһалга»**

Два игрока играют лежа на полу. Между ними в середине расположен круг диаметром 42 см, на котором выстроены с одной стороны «солдаты» (их восемь лодыжек), а с другой — «патроны» (их тоже восемь). Перед игрой разыгрывают, кому начинать игру. Начинаящий игрок должен отстрелить всех «солдат» по одному щелчком из «патронов» и таким образом должен выбить всех «солдат» за круг. Победителем считается тот, который выбил всех «солдат» и при этом у него осталось наибольшее количество «патронов». Если у игрока остался один «солдат» и ни одного «патрона», то за ним засчитывается поражение.

В начале игры договариваются о количестве раз.

**«Харбаан»**

Играют от двух до шести человек. Каждый игрок имеет своего «коня». Игроки поочередно бросают кубик с шестью точками, где эти точки соответственно показывают, сколько должен сделать данный игрок ходов. Выигрывает тот игрок, который первый придет к финишу. Играют на ровной доске по своей линии, означающей дорожку стадиона. Кубик бросают только один раз, в свой черед.

**«Табан яһан» («Пять косточек»)**

Напоминает игру в лодыжки.

а) Игрок берет в ладонь пять косточек и кидает на стол. Из разбросанных косточек берет один и подбрасывает вверх. В это время игрок со стола сначала хватается один камешек и подставляет ладонь обратно летящему камешку. Второй раз подбрасывает косточку – хватается со стола 2 косточки, третий раз — три и, наконец, четвертый раз — четыре. Если все четыре приема выполнены безупречно, то игрок продолжает игру дальше.

Ровная поверхность.

б) Игрок подбрасывает пять косточек вверх и подставляет тыльную сторону кисти рук. Сколько косточек удержится на руке, не роняя их, остальные косточки подбирает со стола. Три косточки, оставляя на тыльной стороне руки, подбрасывает вверх и ловит ладонью.

1. Игроку не мешают.

2. При ловле не касаться стола.

Ровная поверхность. Играют по очереди 2 и 4-5 человек.

**«Хуса мургэсуулха»**

Берут пару лодыжек и с разбегу сталкивают их друг с другом. Чья лодыжка при столкновении окажется вверх ямкой (таргай), тот считается побежденным.

1. С одинаковой силой кидать друг другу;

2. Ограничивать площадку;

3. Гладкая и ровная поверхность.

Игру проводить до определенного количества бросков.

**«Шагай харбалсаха»**

Несколько лодыжек ставятся друг против друга в ряд по краям стола. Каждый игрок из группы попеременно средним пальцем начинает стрелять любой лодыжкой из своего ряда в ряд противника. Все лодыжки, которые он сбивает из строя противника, переходят к нему. Выигрывает тот, у которого

больше лодыжек.

1. Одинаковое количество.

2. По очереди стрелять.

Можно играть 1х1.

Можно 2 команды.

### «Шагай няһалга»

В этой игре принимают участие двое. Один из «таргай» - это лодыжка, упавшая ямкой вверх, «бухэ» - лодыжка, упавшая бугорком вверх. Один из игроков берет лодыжки и разбрасывает их. Если он «бухэ», то средним пальцем начинает щелкать одну лодыжку о другую, лежащую бугорком вверх.

Если он задел или промахнулся, игра переходит к другому.

### «Шагай урилдуулха»

В игре принимают участие 2-4 человека. Каждый выбирает по лодыжке и ставит их в ряд на краю стола. Один из игроков ладонью делает удар по лодыжке, чья лодыжка отлетела дальше от края стола, победа остается за ним.

Лодыжки ставятся на одну и ту же линию. Обязательно отметить место остановки (карандашом, линией).

Можно играть 1х1. Можно 2 команды.

### «Хоер лама, Хорин шудхэр»

В круг ставятся двадцать лодыжек бугорками вверх и вплотную друг к другу, это «черти», между ними ставят рядом две лодыжки в положении коня, это «ламы». Один из играющих начинает считать лодыжки подряд, тыча в каждую пальцем, седьмую лодыжку выталкивает за круг, и счет начинается снова. Если седьмой лодыжкой окажется «лама», то играющий прекращает дальнейший счет и выставленные лодыжки ставит обратно в круг. В игру вступает другой человек. Если седьмой номер не попадает

на «ламу»), играющий продолжает счет до тех пор, пока в кругу не останется ни одной лодыжки, кроме двух «лам». Весь секрет заключается в том, с какой лодыжки начинается счет.

### **«Хонхо бухэ туулгэ»**

Два-три человека берут по одинаковому количеству лодыжек, один из игроков бросает свои лодыжки на кон. Лодыжки падают в положении «бухэ» и «хонхо». Бросающий выбирает по договоренности «хонхо» или «бухэ», второй собирает оставшиеся лодыжки, бросает их на кон и выбирает свою часть. Эту процедуру повторяют несколько раз, пока на кону не останется лодыжек. Побеждает тот, у которого оказалось большее количество лодыжек. Бросают по очереди.

### **«Таалалга»**

Играющие выставляют кулаки с зажатыми в них лодыжками. Каждому игроку необходимо указать, сколько лодыжек в зажатых кулаках. Когда все игроки высказали свои предположения, кулаки разжимают, угадавшему отдают лодыжки. Если никто не угадывает, игру начинают снова. Победителем считается тот, у которого большее количество лодыжек. Если угадали два участника, то лодыжки делят. Показывают сразу. Соблюдают очередность.

### **«Шагай»**

1. Начинающий игру берет полную горсть лодыжек, подбрасывает вверх и ловит тыльной стороной кисти рук. Сколько лодыжек удержалось на тыльной стороне, их снова подбрасывает и ловит ладонью. Удержавшиеся лодыжки на ладони откладывает в сторону. После этого из отложенных лодыжек игрок берет одну лодыжку, подбрасывает ее вверх, пока подброшенная лодыжка летит вверх и обратно, игрок успевает подобрать рукой из разбросанных лодыжек одну, две, три косточки, смотря как он

сумеет изловчиться, и подставляет ладонь обратно летящей лодыжке. Если первый кон прошел удачно, начинается второй прием.

2. Берут полную горсть лодыжек, и один из игроков разбрасывает их на столе, на полу (смотря, где они играют). После этого силой щелчка среднего пальца (дунда хурган) щелкает одной из лодыжек ближайшую лодыжку. Подбитую лодыжку игрок берет себе. Если лежат вплотную, то старается одну из них, не дотрагиваясь до другой. Победителем считается тот, кто набрал больше лодыжек.

Если это правило нарушается, то игра переходит другому.

### **«Дурбэн бэрхэ»**

Играющие по очереди бросают на кон четыре лодыжки. Если эти лодыжки принимают четыре разные положения: ухэр, морин, ямаан, хонин, – значит, выпало «дурбэн бэрхэ» (четыре молодца). Тот, кому повезло, должен щелкнуть противника по лбу один, два или три раза, в зависимости от того, как они договорились в начале игры.