

МБДОУ «Черюмчинский детский сад»

Якутские национальные настольные игры



Выполнила: воспитатель
Гатилова Анжела Гаврильевна

ТЫРЫЫНКА



Участник, держа тырыынка вертикально в одной руке, упирает их нижними концами в стол и резко ослабляет их захват. Затем он собирает свободно лежащие палочки, после чего при помощи специальной палочки, оформленной в виде ложечки, очень осторожно вытаскивает остальные. В случае даже малейшего движения других палочек-тырыынка игра данного участника прекращается, и палочки передаются следующему игроку. После сбора участниками всех тырыынка состязание прекращается. Победитель определяется по наибольшему количеству набранных тырыынка.

- Варианты правил:**
- Один игрок не может тянуть больше трёх (или пяти) палочек подряд.
 - Если при вытаскивании палочки куча шелохнулась, то эту палочку возвращают в кучу сверху.
 - Игра продолжается, пока кто-то не наберёт некоторое оговоренное число палочек.

Правила соревнований по игре тырыынка. Возрастные группы участников

Участники соревнований делятся на следующие возрастные группы:

- Мальчики, девочки — возраст 7 до 10;
- Мальчики, девочки — возраст с 11 до 14 лет;

Инвентарь и место проведения соревнования

Основным инвентарем в данном виде соревнований являются палочки, которые изготавливаются из дерева.

Размеры тырыынка: длина — 12 см, ширина — 3-4 мм, толщина — 2 мм. Количество тырыынка — 30 штук.

Для игры можно использовать столы якутские круглые или прямоугольной формы.

Правила судейства

1. Для проведения соревнования назначается судья, который ведет счет тырыынка и определяет победителя.
2. Участников игры может быть 2 или более. По жеребьевке участники начинают игру.
3. У каждого участника должна быть специальная палочка — ложечка.
4. По команде «Бэлэмнэн!» (Внимание!) первый по жеребьевке участник левой рукой берет тырыынка и ставит вертикально посередине стола, правой ладонью закрывает.
5. По сигналу «Чэ!» («Марш!») участник резко ослабляет захват.
6. Если участник задел при вытаскивании другую тырыынку, то игра переходит к следующему участнику.
7. По окончании игры судья считает количество пойманных тырыынка у каждого участника.
8. Победитель определяется по наибольшему количеству взятого тырыынка.

ХААМЫСКА (КАМЕШКИ)





Игра пятью хаамыска состоит из шести этапов. До четвертого этапа участник каждый раз рассыпает хаамыска на столе перед собой и берет одну из них.

1 этап: Подбрасывая вверх ее, участник должен во время ее полета успеть подобрать со стола по одной хаамыска и поймать подброшенную.

2 этап: Подбрасывая вверх одну хаамыска, участник поднимает каждый раз по две и ловит подброшенную.

3 этап: Подбрасывая вверх одну хаамыска, участник поднимает со стола вначале одну, затем — остальные три или наоборот.

4 этап: Подкидывая одну, участник во время ее полета должен положить на стол остальные четыре. Снова подкидывает одну и во время ее полета должен успеть подобрать все четыре и поймать подброшенную.

5 этап: Игрок бросает на стол все хаамыска. Берет одну и, подкидывая ее вверх, собирает в ладонь остальные по одной.

6 этап: Все хаамыска участник держит в ладони, подбрасывает все и ловит их тыльной стороной ладони, снова подбрасывает и ловит все камешки с прихватом упавших на стол при первом подбрасывании.



Правила соревнований по якутской игре хаамыска

Инвентарь и место проведения соревнования
Основным инвентарем в данном виде соревнований являются кубики, которые изготавливаются из дерева.

Размеры хаамыска — 1,5 см x 1,5 см.

Количество хаамыска — 5 штук.

Для игры можно использовать столы якутские круглые или прямоугольной формы.



Правила судейства

Для проведения соревнования назначается судейская бригада в составе старшего судьи, секретаря, судьи-хронометриста, бокового судьи (судья, который ведет счет игры хаамыска).

2. Участник, приглашенный первым по жеребьевке, должен разложить на столе пять хаамыска. На предстартовую подготовку дается не более 30 секунд.
3. По команде «Бэлэмнэн!» (Внимание!) участник принимает основную стойку, берет в ладонь все хаамыска.
4. По сигналу «Чэ!» («Марш!») судья-хронометрист засекает время и участник начинает игру. Продолжительность игры — 2 минуты.
5. Судья-хронометрист информирует участника по истечении одной минуты и за 15 секунд до конца игры.
6. Если участник допустил ошибку, то игру он продолжает с того приема, который не смог выполнить.
7. Во время подхвата нельзя ронять хаамыска. Если участник выронил хаа-мыска, то сам должен его поднять.
8. По сигналу «БҮТТэ!» («Стоп!») судья-хронометрист засекает время, и участник заканчивает игру.
9. По окончании игры секретарь делает запись о количестве очков в соответствующей графе судейского протокола. Если участник пройдет все 6 этапов игры хаамыска, то получает 5 очков. Если участник за 2 минуты повторит все 6 этапов три раза и ошибется на пятом этапе, то записывается так: 15/ 4.

ХАБЫЛЫК (В ЛУЧИНКИ)



Участник, держа хабылык на ладони, осторожно подбрасывает их вверх, а затем ловит тыльной стороной кисти. Потом снова подбрасывает хабылык вверх и, поворачивая кисть, старается поймать пальцами один хабылык. До 25-ти ловится только по одному хабылык. Оставшиеся пять хабылык можно поймать по 5 или по 3. Поймав нечетное количество хабылык, участник берет себе один, который засчитывается ему в актив. Последний хабылык участник подбрасывает и ловит мизинцем и безымянным пальцами.



ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ПО ИГРЕ ХАБЫЛЫК

Инвентарь и место проведения соревнований

Основным инвентарем в данном виде соревнований являются палочки, которые изготавливаются из дерева.

Размеры хабылык: длина — 16 см, ширина — 9 мм, толщина — 4мм. Количество хабылык — 30 штук.

Для игры можно использовать столы якутские круглые или прямоугольной формы.



Правила судейства

1. Для проведения соревнования назначается судейская бригада в составе: старшего судьи, секретаря, судьи-хронометриста, бокового судьи (судья, который ведет счет хабылык).
2. Участник, приглашенный первым по жеребьевке, должен разложить на столе хабылык по пять штук. На предстартовую подготовку дается не более 30 секунд.
3. По команде «Бэлэмнэн!» (Внимание!) участник принимает основную стойку, берет в ладонь хабылык.
4. По сигналу «Чэ!» («Марш!») судья-хронометрист засекает время и участник начинает игру. Продолжительность игры — 2 минуты.
5. Судья-хронометрист информирует участника по истечении одной минуты и за 15 секунд до конца игры.
6. Если участник допустил ошибку при ловле, то судья указывает и не засчитывает пойманный хабылык.
7. Если участник выронил хабылык, то сам должен его поднять.
8. По сигналу «БҮТГЭ!» («Стоп!») судья-хронометрист засекает время, и участник заканчивает игру.
9. По окончании игры секретарь делает запись о количестве пойманных хабылык в соответствующей графе судейского протокола.
10. Если участник поймал все 30 хабылык раньше окончания отпущенного времени, то судья-хронометрист фиксирует, а секретарь отмечает в протоколе время, затраченное на игру.
11. Победитель определяется по наименьшему количеству времени или по наибольшему количеству пойманных хабылык.
12. Если по окончании игры два или более участников набирают одинаковое количество очков, то назначается дополнительная игра, и по их результатам присуждаются места

ТЫКСААН

Основным инвентарем в данном виде соревнований являются фишки, которые изготавливаются из тальника. Размеры тыксаан: длина – 2-2,5 см. Количество фишек-тыксаан – 45-50 штук. Одна из продольных сторон фишек должна быть полукруглой, другая – прямой (то есть фишки должны представлять собой как бы половинки чурочек) Для игры можно использовать столы якутские круглые или прямоугольной формы.



Правила игры в тыксаан

Из тальника (ивы) изготавливают фишки диаметром 1-1,5 и длиной 2-3 см. Одна из продольных сторон фишек должна быть полукруглой, другая – прямой (то есть фишки должны представлять собой как бы половинки чурочек). Для игры требуется до 50 фишек. Игрок собирает фишки в ладонь и рассыпает их на столе. Если две фишки легли одна на другую тыльной или внутренней стороной друг к другу, их забирает участник, начавший игру первым. Затем он ударом среднего пальца «отстреливает» лежащие навзничь фишки лежащими в таком же положении. Если фишка лежит обратной стороной, то ее «отстреливают» такими же, «обратными». При попадании в цель (не задев другие фишки) игрок забирает пораженную фишку себе в копилку и продолжает игру. В противном случае игру заново начинает следующий участник. По окончании сбора всех фишек определяется победитель по наибольшему числу набранных фишек.









