

Мария Медведева



# СĀМЬ СИР СААМСКИЕ ИГРЫ



2011



**МЕДВЕДЕВА**  
Мария Гавриловна

С начала образования Саамской организации в России, с 1989 года, – член Ассоциации Кольских саамов. Принимает активное участие в общественной жизни саамов (съезды, конференции, семинары по правовым вопросам и защите интересов коренных жителей Кольского полуострова). 2005–2010 год – Председатель Ловозерского отделения Ассоциации Кольских саамов. С 1990 года, работая в сфере культуры, получила высшее образование по специальности искусствовед. 18 лет плодотворно руководила саамским фольклорно-этнографическим ансамблем «Ойяр», который способствовал развитию и сохранению культуры и языка коренного населения.

Два года по собственной инициативе организовывала и вела радиопередачи муниципального Ловозерского радио в постоянной рубрике «История и культура саамов».

За добросовестный труд присвоено почетное звание «Ветеран труда» Российской Федерации, отмечена многочисленными грамотами и благодарностями, в том числе Грамотой Министерства культуры Российской Федерации. Много лет ведет курсы саамского языка. Повышает знания языковеда в Саамской Высшей Школе Норвегии. Знания необходимы для открытия саамского Языкового центра в селе Ловозеро для развития и сохранения родного языка.

М.Г. Медведева

СĀМЬ СЙР  
СААМСКИЕ ИГРЫ

Мурманск 2011

ББК 75.727

М42

Медведева М.Г.

М42 Саамские игры = Сáмь сýр.-

- Мурманск: Ракета, 2011.-28 с.

Издание осуществлено при содействии Комитета  
по взаимодействию с общественными организациями и делам молодежи  
Мурманской области и государственного областного учреждения  
«Мурманский областной центр коренных малочисленных народов Севера»  
в рамках долгосрочной целевой программы «Экономическое и социальное развитие  
коренных малочисленных народов Севера Мурманской области»  
на 2009–2013 годы.

Без права продажи.

Автор – Мария Медведева  
Коплчс – Марый Медведева

Рисунки – Ксении Ляховой, 10 лет.  
Кырънэз – Укснэ Ляхова 10 ыгке.

Консультант – Александра Антонова  
Консультант – Сандэр Антонова.

ISBN 978-5-904680-04-6

ББК 75.727

## Введение

Буквально с первых шагов своей жизни каждый человек включается в игру. Одна характерная черта, присущая всем народам, – игры любят все люди независимо от возраста и места проживания, национальности и вероисповедания. В культурно-историческом развитии любого народа игра является важным фактором воспитания в процессе первоначальной подготовки людей к жизни. В основе этой подготовки лежат особенности взаимоотношения с окружающей средой и познание реальной действительности. Поскольку обширная и разнообразная по тематике игровая деятельность во многом отображает конкретные формы объективной действительности, следовательно, в ней на протяжении исторического развития проявляются такие важнейшие факторы преобразований, как конкретный для данного народа жизненный уклад, мировоззрение, степень культурного развития, культурные межнациональные связи и многое другое. Особое значение народных игр заключается в том, что они широко доступны людям самого разного возраста.

Как показывают исследования, проведенные многими специалистами, общим для всех народов, живущих в одном регионе, является влияние природных, климатических, географических, производственных и других особенностей, в том числе этнических.

Саами заполняют свой досуг разнообразными играми, например такими, как прыжки на расстояние и в высоту, состязания в стрельбе из лука, борьба. К числу игр, в которых наряду с мужчинами принимают участие женщины и дети, относится игра в мяч.

Коснувшись развлечения саамов, следует упомянуть о многообразных играх с верёвкой, с мячём, в бабки, в которых до сих пор охотно принимают участие как молодёжь, так и взрослое население. Среди детей распространены игры в оленью райду, оленье стадо и так далее.

Развитие смелости, ловкости, выносливости и смекалки крайне необходимо для закрепления навыков труда в оленеводстве и различных промыслах. При этом воспитывается бережное отношение к природе. Игры в значительной мере способствуют делу физического воспитания в детских садах и школах.

Среди предлагаемых игр можно выбрать подходящие для самых разных условий: начиная с дворов, лужаек, водоемов до спортзалов и школьных коридоров, до массовых праздников и гуляний, до уроков физкультуры, занятий кружков, секций, продленного дня.

## Выгкэй кыррья

Олма, көххт шаннт, ё сирэтъ касстатд. Пугк өллмэ сирэтъ шоабэв, ёв өкхэл сыйе ыгъ, өллемь сай, национальность, рыснэдтмушш. Югке өллмэ культурнэ – историческэ яллумужэсът сиррли шурьмусс туй вуэпсэм варэсът пуэдтэй ял гүйкэ, матхэ өллмэтъ өлле пукэгуэйм эфтэсът я ёммыне пынне, матхэ тидтэ пугк ял туетъ.

Самь тивтхэллень үжесь аст югке сирэгуэйм: нючке эвтэс, кукас, өллтэнне, вигэтъ мэррьдэмушш ряшкхэмужэнъ юксэсът, вуайпмужэнъ я н.э. Сирэстъ паллэнъ вуэзь воаллтлэнъ эфтэсът оалмэгуэйм нызан я парнэ. Югке сирэтъ сирренъ: сирренъ нүренъ, паллэнъ, пацкэгуэйм. Парнэ сирренъ пудзэ - пудзэ, пудзэ чуэз.

Мугка лийенъ самь өллмэнъ аст ныдтъ я шоабшэм сир, ныдтъ сарнэ самь олма Олаф Маттисон.

Енас сирэ баяс вуай муштье, конн сиррэв таррмъенч пейв рапя, көххт нүраш я ённолммэ сир: нүренъ, сирр паллэнъ, сирр пацкэгуэйм (фаланги копыт оленей). Парнэ шоабшэнъ сиррэ: лыххкенъ пуз раптэй, чудзэтъ э н.э.

Ēнас āге ēллемьналль сāмь мīн pāрriэвудт ēл. Mīн puарса ūллMэ эсстэстъ выйтма pēйiv лōссесъ чāрр лыгкенъ шоabшэнъ аст pāлль выйтнэ олкэс сiррэ, ēв ēкхэлма сыйе ыгъ я ēррк. Mыйи pāрriэ, кiххчмэнъ ēннōллMэтъ, woаллtlэмъ я ныдтъше сiрэM эф-тэсът сiнэгуэйм.

Sāмь сiр māтъхэнъ ēгке лōссесъ pāлль таввялтуэга чāрэсът, vēkъхэнъ шэннтэ тоавас чāрэсът ēлльмэнъ. Maңja тэгк ēгант я kиrшант чоfta vēkъхэнъ pūэdtéй ялэст.

Mука сiр выгкэв pāрнатъ уийнэм пэртэнъ, школанъ, спортзалэнъ. Moайnсэти pāрriэтъ сiррэ баясь я матъхэтъ, vēзхэлэтъ сiрэти югке кружканъ, секциянъ.

Pугк mīн pāрriэвудт ляйи korrma sāмь сiрэгуэйм я tэнн пэй-ель сiрэ шэнтиэнъ pēлханна, loāчкэль, roавас vūсt чоavч ēрk, э ēв pэlna nиманътэ лōссесъ чāр лыгкэнъ, сыййт tūеть.

Адтъ мушшtlэмэнъ sāмь сiррэти я ныдтъше kоппчmэнъ sīnэти puаррса ūллMэнъ, puаррса pulldэgк sīn moайnсэнъ kуллma, я kyrye мiлlyтэ, mynné pūдё shurr tātant annytэ tэнna сiрэ kyryy нүrr pulldэgтъ.

Автор



## «Ловля оленей» – «Пүдзэ ляшкант»

1. Игроки устанавливают от 15 до 30 оленевых рогов на одной линии в снегу.

С условленного места кидают в них палкой. Игрок, попавший в рога, поймал «оленя». Задача – поймать как можно больше оленей.

2. Олени рога складывают в кучу. Игроки по очереди ударяют палочкой по концу рога так, чтобы рог перевернулся. Ударять можно до 3-х раз. Игрок, повернувший рог, забирает его себе. Поделив таким образом олени рога, переходят к игре в стадо.

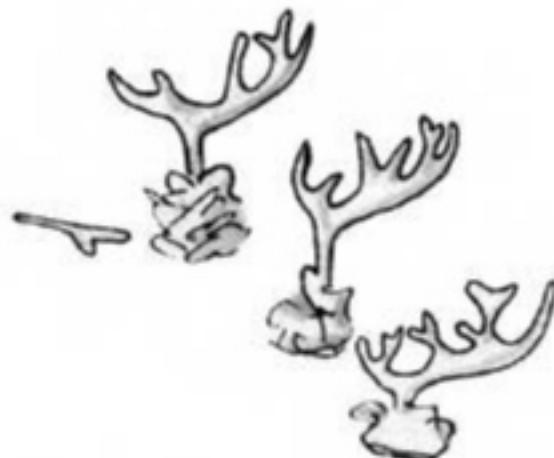
3. Дети, изображая оленей, прикладывают олени рога к голове. «Олени» располагаются в центре круга. По окружности на расстоянии 1,5–2 метра от оленей равномерно располагаются игроки – «оленеводы» с арканами. Выигрывает игрок, поймавший наибольшее число оленей.

4. Оленей изображают воткнутые в снег рога. Пастух, забрасывая на них аркан, ловит оленей. Маленькие дети изображают собак и помогают ловить оленей. Пойманные олени (рога) запрягаются к маленьким саням по 2, 3, 4 в ряд. «Оленевод» берет хорей, садится на сани, изображая поездку в тундру, за дровами или водой.

## «Пүдзэ ляшкант» – «Ловля оленей»

1. Сиррэй пыйев выдэмплоагесът куалмантоагь райя пүдзэ чурьвэтъ чулл эфт цяххас вээ альн. Тиххтма саесът чёцклэв сийе кэлтэнъ. Сиррэй поабпэхт чурьвэтъ, соагэ «пүдзэ». Пыйма ли соагкэ ённа пүдзэтъ.

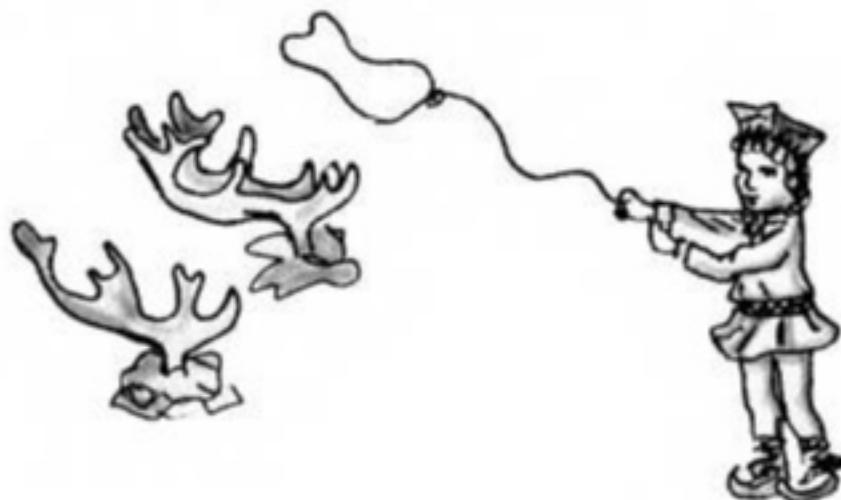
2. Пүдзэ чурьвэтъ пыйев поавнэн. Сиррэй каньц каньцэс мильтэ тагкэв кэльтанъ чуррьев киже мильтэ ныдтъ, чуррьев коаввсахч пырс. Тагкэ вуай кольм вэр. Сиррэй, ку каньвесът



чүэррьв, валлт сон иджясь. Ныдтъ, югкевь пудзэ чурвэтъ. Шаннт чуэз. Тэль аллькэв сиррэ пуаз чудзэ.

3. Парна «коавсэннтэв» «пудзэгуэй», пыйнэв чурвэтъ вуэйв эл. Чуэннчэв сиррэм саесыт кэсск пайхкэсът. Пырр синэ 1,5–2 м баесыт чуэннчев сиррэй – «пуазпынней» ляшшкэм нурегуэйм. Вуайххт сирэсът тэдт, ке соагэ ёниэ «пудзэдтэй».

4. Чуэрьвь, ценкха вэдзе, лёв пудзэ. «Пуазпынней» ляшшк «пудзэтъ». Удць парна лёв «пениэ» я векъхэв соагнэ «пудзэтъ». Ляшшкма «пудзэтъ» (чуэрьв) кассхэллэв удць соанать кутё колмэ, нелье поалльтэ. «Пуаз пынней» валлт харя, ышшт соаниё, гудэль вый чиррэ, мурэ я чазь гоаррэ.



### «Заарканивание оленей» – «Ляшшкэ пудзэтъ»

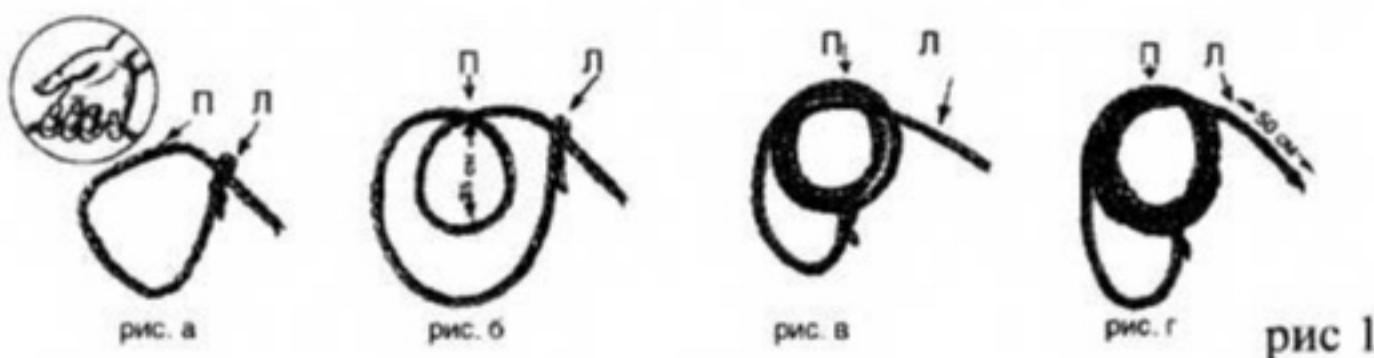
Обозначить на земле два круга. Дети (мальчики и девочки) с олеными рожками на голове бегают из стороны в сторону по отведенной им территории. Мальчик-пастух с арканом в руках бегает за кругом, пытаясь поймать (заарканить) «оленя».

Описание.

Отмечается место метания аркана в цель. Расстояние от этого места до цели должно быть на 2–2,5 м меньше длины аркана. Например, если длина аркана 7,5 м, то это расстояние должно быть 5–5,5 м. Объясняется это тем, что аркан для метания сматывается специальным образом, при этом он укорачивается примерно на 2–2,5 м за счет образования петли.



Каждый игрок, подходя к месту метания, сматывает аркан. Для этого он берет большую петлю в правую руку, а левой придерживает маленькую петлю и основную часть веревки (рис. 1а). Левой же рукой он наматывает два витка веревки (диаметром примерно 25–30 см) вокруг правой ладони, протягивая веревку



через малую петлю (рис. 1б). Далее играющий наматывает третий виток так, чтобы маленькая петля свисала внизу (рис. 1в). Оставшуюся часть веревки он продолжает наматывать таким же способом, пока не останется конец длиной 50–60 см (рис. 1г).

Конец аркана надо держать левой рукой и принять устойчивое положение (ноги на ширине плеч, левая нога впереди, пол оборота левым плечом к цели).

Метающий правой рукой (левша – левой) делает 1–2 круговых движения, держа аркан над головой, и, не останавливая вращательного движения, метает аркан в цель. Петля при этом летит к цели, витки веревки разматываются. Когда петля обхватит цель, надо затягивать петлю, потянув веревку к себе. Бросок считается удачным, если петля не соскочила с заарканенного предмета.

Следующий по очереди игрок снимает аркан с предмета и сматывает его для броска. Он становится на линию и закидывает аркан. В случае промаха разрешается повторная или даже третья попытка (по договоренности). Дальше аркан передается третьему игроку и так далее.

Научившись быстро заарканивать тот или иной предмет, переходят к другой, более трудной цели, на которую набрасывают аркан. Например, на сук набросить аркан часто труднее, чем на столб (трудность броска зависит от того, под каким углом торчит сук).

## Правила.

1. Если петля соскочит с цели при затягивании, то попадание не засчитывается.

2. О величине петли договариваются заранее, так как большую петлю накидывать легче.

3. Нельзя переступать черту, отмеченную для метания.

## Разновидности.

Подростки бросают аркан по движущимся целям: бычкам, телятам, жеребятам. Чтобы их заарканить, надо обладать силой, хорошим мастерством метания аркана из любого положения, уметь быстро бегать. Эти игры способствуют приобретению навыков для будущей профессии оленевода.

## «Ляшшкэ пудзэтъ» – «Заарканивание оленей»

Быдт тиххтэ ёммыне альн куххт ёррп сай. Парна: паррьша я нийта лев «пудзэ», чуарва гуэйм вуэйв альн. Сый вижнэв тиххтма сай милльтэ. Паррьша – «пуазпынней» ляшшкэм нурренъ вижант пырр, таххт лишшькье «пудзэтъ».

### Моайнсемушш.

Тиххтювв ляшшкэм нурь сай рёмят райя. Кэсск тэнн саесст рёмят райя 2–2,5 м оанъха ляшшкэм нурре. Валльтэ, го ляшшкэм нуррь ли 7,5м танна кэсск шаннт 5–5,5м. Толдькьювв: нуррь ляшшкэм гуэйкэ надта киссыювв ныдтъ, тэнн паль сонн оаннант 2–2,5м райя коррмэнъ воар.

Югке сиррэй, эллтиэмэнъ ляшшкэм сайя, нявв нурь. Валлт шурр воар вузлькэс кидтэ, ноа чинч кидэнъ тулльсалл удця воар я кудтъя нурь (кыр. 1а). Чинч кидэнъ сонн кесс нурь вял куххт вузэр (диаметрэнъ 25–30см) пырр вузлькэс кидт лабь, кессымэнъ нурь чед удця воаррэ (кыр. 1б). Эвтэс сиррэй кесс куалмант воар ныдтъ – удць воарр лабахч валас (кыр. 1 в). Кудтъя нурь куськ сонн юаттк киссэ ныдтъ, вэсътэ эй кудтэ кеджь 50–60см байя (кыр. 1г).

Нурь кежь быдт туллье чинч кидэнъ я быдт чуэннчле роаввса юлькэ эл (сийнэтъ пийе коамьта вулькэ, чинч юлльк автэмбелт, чинч вулькэнъ пялла коаввсэ рёмят гоаррэ).

Ляшшкэй вуэлькэсь кидэнъ (чинчийдт – чинчкийдэнъ) 1–2 вуэр чоннлаххт кид ляшшкэм нуренъ пайла вуэйвэ я ескханна чојтэ кид ляшшкэм нуренъ, чеџкал ремят гоаррэ. Воарр тэнн паль кыррт ремят гоаррэ, нурь воар леввиэннтэв. Күэссы воарр каххч ремят эл ляшшкэм нурь воар быдт чиввкэ, родтье иджьсант. Чацкант, вуай логкэ, выйтэ пуэрст, го воарр эй муйхкха кавынэсът.

Ныдтэ сиррэй каньц каньцэс мильтэ воаллтлэв нурь кавынэсът я нэаввэв сон ляшшкэм гуэйкэ. Сонн чуэннчланнт тиххтма сайя я чеџкал нурь.

Ноа го эй выйтма чеџкант, аньтэтэ вял вуэр ляшшкэ я куалмант вуэр (саррнндэдтэ мильтэ). Эвтэс нурь аньтэтэ куалмант сиррье я н.э.

Моаххтьемэнъ выххтэнне ляшшкэ тэнн лубэ мудта кавын, выйтнэв нымып, ённгэдтэ лосста ременъта конн эл чеџклэть нурь. Валльтэ, вуэкс эл чеџклэ ляшшкэм нурь тоайив лосста ли, мэнн стуэлып эл (лоссэ подтал танна, күэссы вуэккс эй шиххтлэнне чоагкэшт).

#### Вуйкнэгк.

1. Го воарр муйхкаххт ременътэсът чиввкэм паль иджьсант, танна эй логкьюв поабхэмушш.
2. Воар баяс шуря лыххкэ вай удця саррнндэдтэ айка, го шурр воар чеџклэ ли кеххьпса.
3. Пэйель цаххас ляшшкэм саесът, топпи эй вуэй.

#### Югкеналла киххчмушш

Парни чеџклэв ляшшкэм нурь ёдтлэй ременътэ мильтэ: вуз, парна мильтэ. Синэтэ ляшшкэ быдт виг, шигктэнне чеџклэ нурь, маххтэ уллэнне видже. Тэгк сир лев чиннэм гуэйкэ пуэдтэй пуазпинней.

---

#### «Олени на лыжах» – «Пудзэ калльк альн»

Мальчики-лыжники прикладывают рога оленя к голове и по команде стараются добежать быстрее до «дома» (до определенного условленного места).

## «Пүдзэ калльк альн» – «Олени на лыжах»

Паррьша – чүйикэй пэштэв вуайва  
пуаз чурьвэть я сэбр мийлтэ вэххтэнне  
виджэв «пэрт райя» (тиххтэм сайя).

---

### «Волк и олени» «Пальтэсь я пүдзэ»

В игре двое ведущих: один – «волк», другой – «олень-вожак». Игроки, «молодые олени» и их «вожак», прячутся в одной стороне игрового пространства. «Волк» тоже прячется, но в другой стороне игрового поля. «Волк» крадется к «оленему стаду», находящемуся в укрытии. Если под ногой «волка» треснет хворост или раздастся какой-либо иной звук, вызванный неаккуратным движением, то «олени» в испуге выбегают на открытое пространство и убегают от «волка». «Волк» их ловит.



### «Пальтэсь я пүдзэ» – «Волк и олени»

Сиррэв күххт выгкэй: эххт - «пальтэсь», ныммып – вуйик «ёррьк». Сиррэй, «вубресь» я син вуйик «ёррьк», луэмнэв эфт гоаррень сиррэм саесът. «Пальтэсь» ныдтъшэ луэмант, ноа нымып гоаррень сиррэм саесът. «Пальтэсь» пайхтэсът нюамм уця «пуаз чудзэ» луз, ку ли пайхтэсът. Коаль «пальтэсь» юльк вуллень парьцаст коашшык риссе лубэ кулльясст маньтэннэй инн, танна «пүдзэ» сурркнэв я рафтнэв ав сайя я поаччкэв «паллтсэсът». «Пальтэсь» синэтъ соагант.

---

### «Броски на дальность, меткость и стрельба» «Чаццкмууш кукас, вуйкесът я ряшкхэмушш»

Эта группа игр распространена у мальчиков и юношей. Мальчики бросают камни на дальность с условленного места. Зимой,

когда лед на реке или озере станет крепким, мальчики делают в нем лунку и стараются с определенного расстояния попасть в нее камнем, выпущенным из пращи.

Одна из любимых игр – бросание в воздух оленевого рога так, чтобы он не только хорошо, но и долго крутился в воздухе.

Распространенное занятие мальчиков – стрельба из лука в цель. В этой игре участие принимали и взрослые: мужчины и женщины.

Взрослые мужчины соревнуются в меткости стрельбы из ружья.

### «Чацкмушш кукас, вүйкесът я ряшкхэмушш» –

### «Броски на дальность, меткость и стрельба»

Тэнна сир сирренъ парьша я паррнэ. Паррьша чёцклэв кидъктэй көххт вуай туммпла тиххтма саесът. Талльва, куэсс ёгк я яввьр роаввсэнне йнжуввэв, парьша лыххкэв коалльтя таххтэв поабпхэ кидъкенъ, ку ли луэшштма пращесът. Соаменъ ляй эххт чофта шоабшэм сирр – шигктэнне пайла чёцклэ пудзэ чурьвэтъ кугк чонченъ пайенъ.

Кулльей лыххк ляй паррнэнъ – ряшкхэмушш юккесът рёменът гоаррэ. Тэнн сирэсът лииенъ ённоллмэ: оалмолма я нызан.

Пуарса оалмоллмэ мэррьдэлленъ вүйксэнне ряшкхэ пыссыт.



### «Борьба» – «Vuайпмушш»

Участвуют одни мужчины, при этом вполне взрослые. Игрошки разделяются на две команды, выстраиваются стеной или строем одна против другой, затем оба ряда сходятся и крепко берут друг друга за пояса, которые при этом должны быть плотно два или

три раза окручены вокруг туловища.

Ухватившись за пояса, состязающиеся стараются повалить своего противника на землю. При этом строго воспрещается прибегать к хитрости или нечестным приемам, таким, например, как подножки.

Замеченный в нарушении правил борьбы, как недостойный обманщик, исключается из состязания.

### «Вуайпмушш» – «Борьба»

Валльтэв вузъ эфт оалм, кугк лев ённоллмэ. Сиррэй юэгктэдтэв кудтъ сайя, я чуэннчлэв вусыт каньц каньцэс я роаввсэнне валльтэв каньц каньцэс реммьең, кугк лев киссма пырр роаньк кухт, коллм вэр. Тэль ресстэв суэррьтэ ёммыне эл вуйхэханна. Вуйхэлльть выихэв поагэ сирэсът.

---

### «Залезь на крышу вежи» – «Нюаммэль куэдъ эл»

Стенами в саамском жилище – куэдъ, являются поставленные наподобие конуса жерди, покрытые шкурами, берестой, брезентом.

Дети устраивают своеобразные соревнования на ловкость: игроки выбегают из вежи на улицу и стремятся, опередив других соревнующихся, залезть на крышу вежи по жерди.



### «Нюаммэль куэдъ эл» – «Залезь на крышу вежи»

Куэдъ ли сামь пэррт. Куэдъ цянукэн лев каахтма тульегуэйм, писсен, саллвсэн я н.э. Парна лыххкэв вигэтэ мэррьдэмуж вузъхэ лоачклэз: сиррэй виджев куэдэсът олкэс я кыдчедтэв эввтла пугкэ нюамсэ куэдъ эл.

## «Лунки» – «Коабэнч»

На ровной земляной площадке, длина которой 40–60 м, в центре чертится круг диаметром 5 м, в середине в произвольном порядке выкапывают лунки по числу участников. Ширина лунки чуть больше диаметра мяча, глубина – в полмяча. Игроки становятся снаружи круга у его границы. Играют чаще всего 5–10 участников.

Любой игрок (по желанию или по жребию) отходит от круга на 3–4 м и катит оттуда мяч к лункам. В чьей лунке мяч остановится, тот бежит к нему и, взяв его в руки, старается попасть мячом, не выходя из круга, в любого из разбегающихся игроков. При попадании кладет в свою лунку камешек или другую метку и отходит на 3–4 метра от круга, оттуда снова катит мяч. Если мяч не остановится ни в одной лунке, то его катит следующий игрок. В конце игры победителем становится тот, у кого окажется больше меток в лунке.

Правила:

1. Спасаясь от мяча водящего, игроки могут убегать или утаскиваться.
2. Салить можно только прямым попаданием мяча, а не его отскоком от земли.

## «Коабэнч» – «Лунки»

Нёллькесь ёммне альн күкесвудэнъ 40–60 м, кэсск пайххка церртэв ёррп цяххас 5 м байя, манца кэсск пайххка рабпэв коабатъ тэннверьт, мэнн верьт ли сиррьеедтэй. Вуэйев сиррэ 5–10 паррнэтдэй. Сиррэй болтнаннт цяххксэсът 3–4 м байя, я чоунт палл коабе райя. Кэнн коаба луннъ – тэдт веджь соннё, валлт кидтэ я кыдчат поабхэ паллэнъ выйтханна ёррп цяххксэсът поабхэ виждэй сиррье. Куэсс поабпахт паллэнъ сиррье, танна пыйджесть коабне кядка, лубэ мудта тиг я ёадт 3–4 м цяххксэсът поагэ тамьпе аввта чоунт палл. Го эйй еск никенн коаба луннъ, танна сон чоунт мудта сиррэй. Вуэйххтэй ляннич тэдт, кэссыт коабасыт шаннт ёна тиххтэ.

Вийкнэгк:

1. Сиррэй поачкиэв, вижев поагэ выгкъесът паллэн.
  2. Палл быдт чецклэ кэдчхеханна ёмьне эл.
- 

### «Метание в летящий мяч» – «Чецкант кырртэй палла»

В эту игру дети обычно играют на улице. Она состоит в том, что один из игроков бросает вверх небольшой мяч, другие игроки мечут в летящий мяч маленькими мячиками. Тот, кому удается попасть в летящий мяч, меняется ролью с первым игроком – начинает бросать мяч вверх, а остальные этот мяч пятают.

Игра проста: меткость, ловкость, точность броска, что необходимо стрелку.

Зимой мячи заменяли снежными комками. Один из игроков бросает вверх небольшой снежный ком, другие игроки мечут в летящий ком снежками.

### «Чецкант кырртэй палла» – «Метание в летящий мяч»

Тэнна сир сиррэв оаллкэн. Эххт сиррэй чецкал паяс эй шурр палл, мудта сиррэй чецклэв соннэ удць палла гуэйм. Ке поабпахт кырртэй поаллне, танна сонн оалкхалл чецклэ палл паяс, мудта соннэ чецклэв удць поаллат. Сирр элля лоссэ: вуйик, лоачклэсь чецклэмуш, мэнн э быдт эвтэс ряшхэй паррнэт. Талльва палл вуайхэлтэв вэдз чаңкагуэйм. Сиррэй чецкал паяс, эй шурр вэдз чага, мудта сиррэй чецклэв кырртэй чагне удць чагагуэйм.

---

### «Игра в мяч» – «Палл сирр»

На замерзшем плотном снегу проводят на некотором расстоянии друг от друга две черты, играющие разделяются на две команды, каждая команда берет на себя защиту одной из линий.

Выйдя на лежащее между линиями пространство, играющие стараются палками и шестами загнать мяч за одну из линий, которые яростно защищают представители команд. Та команда игроков, которой удалось загнать палками мяч (касаться руками мяча запрещается) за линию противника, считается выигравшей.

## «Палл сирр» – «Игра в мяч»

Каллма кэрр вээ альн лыххкэв күххт цяххкас манийтэнне кэскэсът каньц каньцесь: күххт тугк сирьеедтэй чуэнчлэннтэв кэскэсът цяххкасэ пыннем гүйке ижесь цяххкас.

Сиррэй старьеедтэв палл кэлтэгүэйм кидэха цагке сон цяххкас туэгка, конн пынны ныммып сиррье туххк, тэдт туххк лянч вуэйххтэй.

---

## «Игра в мяч» (Саамский футбол) – «Коффкэм палл»

Одной из любимых игр саамов в немногие часы отдыха является игра в мяч, напоминающая футбол. В ней принимают участие люди любого возраста, как мужчины, так и женщины. Нередко команды игроков формируются по возрасту: молодежь и старшая группа.

Игра не ограничивается временем, проходит с большим интересом у игроков и зрителей. Мяч берут тяжелый и сырой, сшитый из оленьей шкуры.

Правила:

Игроки разбиваются на две равные по количеству человек группы.

Каждая группа имеет в разных концах площади установленную линию.

Мяч прогоняется и отбивается только ногами.

Выигрывает команда, загнавшая мяч за линию противника.

## «Коффкэм палл» – «Игра в мяч» (Саамский футбол)

Самь оллмэнь ли чофта шоабшэм сирр – паллэнь. Сиренъ коххт нураш ныдтэй э пуарса куллтэгк. Тэнн сир гүйка самь оллмэнь лий асст. Палл вуаллтлэв лоссесъ э чадзь, куаррма тулльесът.

Вуйкнэгк:

1. Түгкэнь эфт вёрт оллмэдтэй ли.
2. Куххтэ түгкэнь сиррэм саесът ли ижесь цякас.
3. Палл сир выгкэв юлькэгүэйм.
4. Вуайххт, выгкэй туххк кузссъ выгкэ палл нымып тугк цяххкас туэгка.

## **«Игра в мяч» – «Чёцклэм палл»**

Играющие разделяются на две команды, каждая занимает предназначеннное ей поле, отделенное свободным пространством. После этого по очереди участники одной команды подбрасывают мяч вверх и ударом палки мечут его по воздуху по направлению к полю команды противника, которая, в свою очередь, должна подхватить мяч налету, прежде чем он коснется земли. Если это им удалось, то роли игроков меняются, и уже участники другой команды начинают игру.

В игре могут принимать участие мужчины, женщины, дети, как мальчики, так и девочки. Причем женщины в проворстве и ловкости не отстают от мужчин.

## **«Чёцклэм палл» – «Игра в мяч»**

Сиррэй юэгктэдтэв кудтъ сайя. Сиррэм саесът синэнъ ли йжесь сайй. Маңна тэсът эфт тугк сиррэй каньц каньцесь мильтэ чёцклэв палл паяс я пайенъ кэлтэнъ выгкэв нымпъ тугк гоаррэ, кэз быдт кадцье кыррьтэм палл кусскэм райя ёммыне. Кузсс палл куасст нымпъ тугк райя, сыйй ныдтъ э ёадхэв палл моаст. Тэнн сирэсът валльтэв вуэзь коххт оалм, ныдтъ э нызан я паррнэ. Нызан ёв күдтсэл лоачклэзэнъ.

---

## **«Быстрый и меткий» – «Удлэсь я вуйкэсь»**

В одном конце площадки вбивается в снег или в землю колышек. От него палкой нужно провести мяч до другого колышка, расположенного в противоположном конце площадки. Пригнавший мяч меньшим количеством ударов считается победителем.

## **«Удлэсь я вуйкэсь» – «Быстрый и меткий»**

Сиррэм саесът эфт кяджя тагкьювв вэдзе кэлтэнч. Сонэсът кэлтэнъ выгкэв палл нымпъ кяджя сиррэм сайя кэльта райя. Палл выгкэм паль мэнн ваннä кускинэв поаллэ. тэдт шаннт вүэйххтъенъ.

## **«Состязания по прыжкам» – «Нючкэм вийгэть мэррьдэмуж»**

В играх принимают участие только мужчины и юноши, в другом случае – мужчины, женщины и дети.

Игра заключается в следующем: на снегу проводят линию и на некотором расстоянии от нее ставят какую-нибудь веху. От этой вехи все играющие прыжками бегут к черте. Выигравшим считается тот, кто достигнув черты, превзошёл в этом отношении всех прочих.

Очень распространена среди саамов и другая игра, суть которой в прыжках не на расстояние, а в высоту.

## **«Нючкэм вийгэть мэррьдэмуж» – «Состязания по прыжкам»**

Сиррэ вуэйев коххт оалм я нураш, ныдтъше нызан я парна. Вээз альн лыххкэв цяххас я сонэсът бллтлэсът пыйев тит. Тэнн титэсът вижев цяххксэ я вуэйххтэн лыххкьювв тэдт, ке удла пудэ. Самь чофта шоабшэн сир – нючкмуж паяс.

---

## **«Игра с платком» – «Рибпехь сирр»**

Игроки (юноши и девушки) с платками в руках встают полукругом. Ведущий игрок отворачивается, все вместе взмахивают платками, делая вид, что коснулись ведущего, на самом деле коснется платком всего один из игроков. Если ведущий игрок угадает, кто его коснулся, то они меняются местами.

## **«Рибпехь сирр» – «Игра с платком»**

Сиррэй (парын я нийт) рибпхэгуэйм кидэсът чуэннчлэнтэв ёрппилен. Выгэй коаввааст силькэ, тэсът пугк чуэннчей пайнэллэв рибпхет, эххт синэн кускант выгкье. Го выгэй аррьвад, танна вуайхуввэв сэегуэйм.

## «Перетягивание ремня шеей» «Кēссе чāпхэнъ куэшшь ремень»

Ремень завязывают кольцом и надевают на шеи двум игрокам, стоящим лицом друг к другу. На земле делается отметка – черта. По команде игроки тянут шеей соперника на себя. Выигрывает игрок, перетянувший соперника за отметку.

## «Кēссе чāпхэнъ куэшшь ремень» – «Перетягивание ремня шеей»

Ремень куэлдъценъ цāгкев чāпхэ ёл кудъ сирръеть, чуэннчеть кāнцъ кāннцас кāсвэнъ. Ёммыне альн лыххкьюв тиххт, сиррэй кēссев кāнцъ кāнцэсъ юджасъ. Вуайххт тэдт кү кизе нымпесь юджасъ пэйель тит.

---

## «Игра с веревочкой» – «Сирр нүрь-нүрь»

Веревки одинаковой длины берут за середину так, чтобы одни концы свисали длинные, другие короткие. Девушки берутся за длинные концы веревок, юноши – за короткие. Водящий под счет: раз, два, три (Эххт, күххт, коллм) отпускает веревки. Образовавшиеся пары могут либо танцевать, либо обняться (целоваться).

## «Сирр нүрь-нүрь» – «Игра с веревочкой»

Эфт кука нүретъ валльтэв кэсск пайххкэсът ныдть, куэссы эфт кёжь лиххченъ кукя, нымп – оанъха. Нийт валльтэв кукесь кижеть, парри – оанъхэсъ. Выгкэй саррн: эххт, күххт, коллм я луэшшт нүретъ. Кудтъя парын я нийт вуэйев нюччке лубэ аскууввэ.

---

## «Веревочка» – «Нүренч»

Игроки встают в круг и держат руками связанную в кольцо верёвку.

Посредине круга встает водящий. Он, пробегая по кругу, должен успеть запятнать по руке одного из игроков. Игрок, которого пытаются пятнать, быстро опускает веревку, прячет руки назад и, как только пробежит водящий, снова берется за веревку. Запятнанный игрок меняется местами с водящим.

### «Нуренч» – «Верёвочка»

Сиррэй чуэннчлэв пырс я кидэгуэйм тулльев нурь, корма күэлдьценъ. Кэсск пайхкесът чуэннч выгкэй. Соннё виджемъ паль быдт кирркнэ күссээ эфт сиррэй кидтэй. Сиррэй, конн таххтэв күссклэ, вэххтэннэ луштал нуэра, пайххт кидэтъ маңас я күэссы выгкэй виджял рай, аввта валлт нуэра. Конн сирье күссэнъ, вуайхув выгкъенъ.

---

### «Без пары» – «Оххтэ иджынэсь»

Играющие, взявшись за руки, образуют два круга, один внутри другого. Внешний круг на одного человека больше. Под пение (музыку) внешний круг двигается по ходу часовой стрелки, внутренний – против часовой стрелки. По сигналу ведущего игру обрывает песня (музыка), участники должны быстро выбрать себе пару. Оставшемуся участнику без пары предлагается выбор: спеть песню, частушку, станцевать, отгадать загадку, проговорить скороговорку и так далее.

### «Оххтэ иджынэсь» – «Без пары»

Сиррэй, валлтэдтма кидт кидтэй, лыххкэв күххт ёррп цяххкаас, эххт нымьп сиссенъ. Оалкма цякаас эфтэнъ болмэнъ шуря ли. Сумь вуэлла сонн ёадт вуэлькэсъ пялла, сиська цякаас – чинч пялла. Выгкэй ин (тит) мийлльтэ сирр ескант (потткнаннт). Сиррэй вэххта коавнънэв нымьпэсъ иджась. Кудтья нымьпха быдт: лаввлэ, нючкэ, аррьвдэллэ, удлэсъ сарримуж цэлдьке.

---

### «Медведь» – «Талл, талл»

1. Под счет до 10 выбирается «медведь» («талл»). «Медведь»

становится в центре площади и притворяется спящим. Остальные играющие, взявшись за руки, парами пробегая мимо «медведя», зовут: «Медведь, вставай есть» («Талл, талл койдзэ поррэ»).

«Медведь» «просыпается, рычит» и бросается ловить убегающих игроков до условленной границы. Пойманные пары выходят из игры.

Возможен вариант, когда при ловле можно убегать поодиночке. Тогда пойманный игрок становится на место «медведя», а ведущий до этого присоединяется к убегающим парам.

2. Играющие выбирают два камня или бугорка – это их жилище. «Медведь» прячется между камнями (бугорками). Игроки перебегают от одного камня к другому. «Медведь» ловит перебегающих игроков.

Пойманный игрок сменяет «медведя», или игра заканчивается, когда все игроки пойманы одним «медведем».

3. Под счет выбирается «талл» – «медведь». «Эххт, куххт, коллм, нэлльй. Мун кидт, тон кидт. Аллах выгкэ тонн» («Один, два, три, четыре. Моя рука, твоя рука. Значит, будешь ты водить»). «Медведь» садится на корточки, наклонив голову. Игроки осторожно подходят к нему, дразня: «Медведь, медведь сидит как кочка» – «Талл, талл оарр гу поаввьн». «Медведь» вскакивает и старается поймать убегающих игроков. Пойманный игрок выходит из игры. Игра заканчивается, когда все игроки будут пойманы одним «медведем».

4. Выбирают «медведя» по считалке: «Эххт, куххт, коллм, нэлльй, выдт» (Один, два, три, четыре, пять). «Медведь» садится на корточки. Остальные играющие «собирают» в лесу ягоды и грибы. Наткнувшись на «медведя», начинают дразнить его: «Талл – талл, соаг мэнэтъ» («Медведь, медведь, поймай нас»). После третьей дразнилки «медведь» ловит (пятнает) играющих. Тот, кого он запятнал первым или последним, как уговорились, становится «медведем».



## «Талл, талл» – «Медведь»

1. Выгкэй саррн лоагь райя. Тэнн кэск воаллшувв «Талл». «Талл» коавсаннт вуэдтъенъ. Сиррэй, валтгэдтма кутё-кутё кидт кидтё, вижмэнъ рай «тал» коаххчев: «Талл», коацэй поррэ». «Талл» руэкхалл, рягк я вуэллькуват соагкэ поачкий сирръеть ревын райя. Соагкма кутас выйтнэв сирэсът.

Поачкий паль вуай видеже эфтэ-эфтэ. Танна соагма сиррэй ляннч «тал» сайя, я выгкэй шаннт поачкиенъ.

2. Сиррэй воалшэв кухт кедьк лубэ поавын ёллем гүэйке. «Талл» кэскэсът синэ луэмант. Сиррэй вижнэв кедькэсът кядка. «Талл» соагант сирръеть вижмэнъ.

Вуэйев:

- соагкма сиррэй вуай мэннэ «тал» сайя.
- сирр пудант, куэсс пугк сиррэй соагкма лев эфт «талэнъ».

3. Логктэдтэм паль воалшувв «талл». «Эххт, кухт, коллм, нэлль. Мун кидт, тон кидт. Алках выгкэ тонн». «Талл» ышшант мэцса юлькэ эл, луэшштма вуэйв. Сиррэй эллтиэннитэв соннёй вичнэлле: «Талл, талл оарр гу поавын», «Талл, талл оарр гу поавын», «Талл» чуэнчланнт я соагант поачкий сирръеть. Соагкма сиррэй выйтант сирэсът. Сирр пудант, куэсс линнченъ соагкма эфт «талэнъ».

4. Воалшэв «тал» логктэдтэм паль «Эххт, кухт, коллм, нэлль, выдт». «Талл» ышшант мэцса юлькэ эл. Сиррэй копчиэндтэв «варесът уссэ мурьеть, копче куммпрэть» я н.э. Ваннцима «тал» эл вичнэдтэв: «Талл, талл соаг минэтъ». Мануа куалмант вуэр сарримэсът «талл» соагант сирръеть. Конн сагк аввьтмуссе лубэ мањмуссе, коххт соарриндэдтэнъ, тэдт шаннт «таллэнъ».

---

## «Игра в головки» – «Вуайва, вуайва»

Играющие создают два круга, один внутри другого. Игроки внутреннего круга присаживаются на корточки лицом внутрь круга. Двое ведущих игроков по команде (Эххт, кухт, коллм – раз, два, три) – дотрагиваются до любого стоящего в кругу и бегут в разные стороны по кругу. Прибежавший первым, садится

на карточки впереди водящей пары, кто сидел – встает, а кто стоял – тот со вторым (опоздавшим) дотрагивается до стоящего игрока в следующей паре и снова бегут в разные стороны. Игра продолжается до тех пор, пока все не поучаствуют.

### «Вуайва, вуайва» – «Игра в головки»

Сиррэй лыххкэв күххт ёррп цякнээз каньц каньцэсъ сыссень. Сыська цякнээз сиррэй ышштиэв мацса юлькэ эл касвэ сиз. Күххт выгкэй логкэм мильтэ («Эххт, күххт, коллм»), кускнэв эфт чуэнчей сиррье я вижев югке гоаррэ ёррп цаххкас мильтэ. Ке авьтмуссе вижасът, тэдт ышштант мацса юльке эл авьтэмбельт, ке оарэ, чуэннчланнт, ке чуэнче – тэдт нымпенъ кускнэв манемьбельт чуэнчей сиррье я аввта вижев югке гоаррэ. Сиррманн тэнн рапя, вэсътэ пугк ёв сирэсът.

---

### «Игра в копье» – «Сиррэй нийлэнъ»

Нийл – копье, сделанное из молодой сосенки. Заостренное копье толстым концом держат вперед, а тонким концом, обхватив правой рукой, прижимают к туловищу подмышкой. Резким движением правой руки копье разворачивают тонким концом вперед и с силой бросают. Побеждает тот, чье копье улетело дальше.

Варианты:

- 1) копье можно бросать так, чтобы оно приземлялось на ледяную дорожку, и чем дальше оно окажется после скольжения – тем лучше;
- 2) бросить копье как можно дальше, и пока оно летит, пробежать как можно большее расстояние.

### «Сиррэй нийлэнъ» – «Игра в копьё»

Нийл кэсс кижень тулльев эвтэс, чогк кижень вузлькэсъ кидэсът карынэль вулленъ рабчев иджасъ. Нийл пугк вигэнъ вулкхэллэв эвтэс. Вуайххт тэдт, кенн нийл кыртэ туммпла пукэ.

Вял вуай:

1) нилл вуай вуэлльктэ ныдтъ – сонн вуай кэххче йнү поаллса эл я кирсэ туммпла пукэ.

2) вуай вулхэ нилл я видже тэнн рапя, вэсьтэ нилл кырт. Кэ туммпла виже, тэдт э ли вуйххтэй. Нилл ли лыххма нурр пязасьт.

---

### «Ловкий оленевод» – «Лоачклэсь пуазпынней»

Играющие стоят шеренгой на расстоянии 3–4 м от игрока, который изображает оленя. Поочередно они бросают в «оленя» мячом (снежком), стараясь попасть. За каждый меткий удар – деревянную палочку. Побеждает тот, у кого их больше.

### «Лоачклэсь пуазпынней» – «Ловкий оленевод»

Сиррэй чуэннчев 3–4 м түгкенъ выгъесът, вэзхэллэй «пудзэ». Каньц каннъцесь мильтэ чёцклэв соннэ палл (чагъ), киххлев поабпхэ. Вуйикэсът поабпхэйе аньтэтъ кыльта. Вуайххт тэдт, кесът сыйе ляннч ёна.

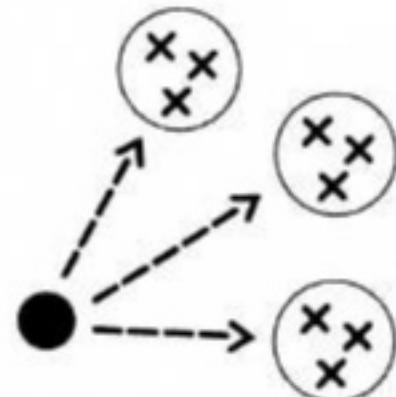
---

### «Важенка и оленята» – «Аллт я луххпель»

На площадке рисуется несколько кругов. В каждом из них «домик» «важенки и оленята». «Волк» сидит «за сопкой». Все это время «оленята» свободно по «тундре» бегают, едят траву, пьют воду. После слов «Волк идет!» «оленята и важенки» должны добежать до домика (круга). Пойманного «олененка» или «важенку» «волк» уводит с собой. Забегать в круг «волк» не имеет права.

Ведущий во время прогулки «важенок» и «оленят» может приговаривать:

- Бродит в тундре важенка, с нею – оленята.  
Объясняет каждому все, что непонятно...  
Топают по лужам оленята милые,  
Терпеливо слушая наставленья мамины.



## «Аллт я лүххпель» – «Важенка и оленята»

Сиррэм саесьт цяххкьювэв эй ённэ ёррп цякнэссэ. Югъесът синэнъ ли «пэртэнч», «аллт» я «лүххпель». «Пальтэсъ» оарр «пагка түгкенъ». Тэнн паль пудзъя «чар мильтэ» кэрнэв, поррэв разь, югкэв чазъ. Маңча соанё «пальтэсъ» ёадт, «аллтэт я лүххпелеть» быдт кирркнэ каррэ пэрт райя. Соагкма «лүххпель» лубэ «аллт» уйтадт мильтэсъ. Каррэ цяххкас сыз «палтсэ» эй вуэй.

Выгкэй тэнн паль вуай сарри:

-Калл аллт лүххыплегуэйм.

Сарн югкье мэнн элля толдькьемналла:

Каллев ланнтэ мильтэ коаллэш лүххпля,

Кирршлэннё куллтлэв ённъ матъхемуж.

---

## «Игра в кости» – «Сирр патцэгуэйм»

На снегу или дороге очерчивается круг диаметром около метра с небольшим рвом вместо черты. По прямой линии внутри круга укладывается каждым играющим по 1 или 2 оленьи kostочки (бабки). Взятыми двумя оленьими рогами каждый игрок с дистанции 15 м старается выбить из круга большее количество бабок. Рога для игры подбираются не очень тяжелые, с небольшим изгибом, дающим возможность рогу свободно скользить по ровной снежной поверхности.

## «Сирр патцэгуэйм» – «Игра в кости»

Вээз альн лубэ чуххкас альн церртьювв ёррп цякас 1 м байя. Пырр рабпьювв эий коммьтэсъ, эий чинулэсъ ёммыне. Раst ёррп цяххкас пыйювэвв сиррьеугуэйм 1лубэ 2 патцэ. Валлтма эий шурр кутё чурье югке сиррэй 15 м баясьт вуаниче тагсэ ёнамп патцэ.

---

## «Развести играющих» – «Ратъкэ сирръеть»

Игроки встают парами и с песней идут по кругу (как вариант

можно без песни). Ведущий в центре круга. Двигаясь в любом направлении, он может коснуться любого игрока из пары. Разбив пару, занимает место выбывшего игрока. Оставшийся без пары игрок занимает место ведущего. Игра может продолжаться бесконечно. Если играющих много, то ведущих может быть несколько.

### «Ратъкэ сирръеть» – «Развести играющих»

Сиррэй кутё чонилэннтэв я лавлэн ёррп цаххас мильтэ (вуай лавлха). Выгкэй кэсск паххкесь чуэннч. Ваннъцмень югке гоаррэ, сонн вуай кусскэ кутэсът эфт сиррье я чуэннчле сон сайя. Кудтья сиррэй шанит выгкэй саесът. Сирр вуай ёадтэ кежханна. Ляннич сирръедтэ ённэ, танна выгкъедтэ ляннич ёна.

---

## СААМСКИЕ ИГРУШКИ – САМЬ СИРЯ

### «Кукла» – «Кукла»

Саамские умельцы для своих детей делали куклы, используя деревянные палочки. Верх палочки обворачивали тканью, на которой рисовали лицо. В «теле» куклы на уровне «плеч» и «ножек» делали дырочку, сквозь которую протягивали кусочек веревки или лоскутик. Таким образом «ножки» и «ручки» были гибкими. Кукол чаще одевали в наряды взрослой женщины. Для них изготавливала колыбель-люлька, полностью повторяющая люльку ребенка.

В более позднее время кукол делали из пустых катушек для ниток.

Катушка разрезалась пополам. Верхняя часть – головка, нижняя – опорная часть. Между ними втыкалась палочка – «тело» куклы. Изгиб катушки изображал «шамшуру». Кукла одевалась в одежды из лоскутков. Также катушку разрезали по длине, таким образом получалось большее количество куколок.

Кукла могла быть из деревянной чурочки. Косой срез с одной стороны – «лицо» куклы, на котором углем рисовались глаза, рот, нос.

## СĀМЬ СĪРЯ – СААМСКИЕ ИГРУШКИ «Кūкла» – «Кукла»

1. Сāмь чēль ȫжесь пāрнэть лыххъкенъ куклать мūрэсът, тель кīссенъ я лыххъкенъ кāсв. Кид я юлльк саесът лыххъкенъ райкатъ, чēд сīнэ кīссенъ нуэра лубэ трыпецъ. Тэнн гуэкэ кīда я юэлка лīйенъ ло- аччкэль. Куклать тоайва тūввнэхътэнъ. Сыйе тūйишенъ кīткэм.



2. Кукла лыххкьювенъ пāцкэнъ я кīссенъ трыпценъ я тūлльй ȫхтэгүэйм.

3. Маңџа кūклать лыххъкенъ торячканъ.

1) Торячка ёдтёнъ кūввтэ. Пайгоарр – вуэйв я шāммш сāй, вулльгоарр – юлльке сāй. Кэскэсът сīнё пыйнэнъ кэльта – роаңџук.

2) Торячка ёдтёнъ кūввтэ вял я шэннтэнът ённэ куклэдтё.

4. Куклать вуай лыххкэ цурканъ. Мурр поання чуххила – кāсв, сонн альн ылэнъ лыххкэв чилльмэть, няльм, нюнь.

## «Погремушка» – «Шэрдэгк»

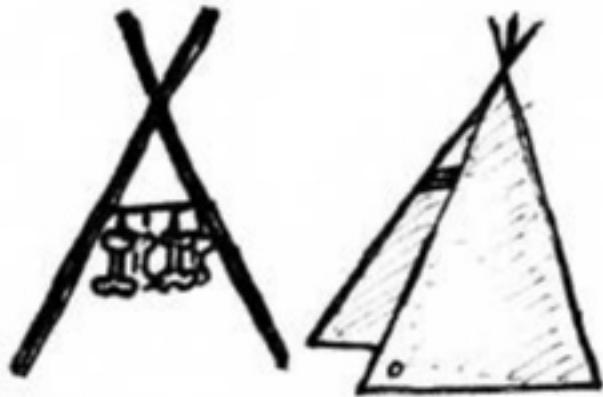
Погремушки для грудных детей изготавливались из гортани длинношеих птиц: гусь, лебедь, утка. Гортань тщательно очищалась, внутрь закладывались мелкие камешки. Концы гортани завязывались, чтобы камешки не высыпались. После высушивания игрушка издавала своеобразные звуки. Так как игрушка была хрупкой, то подвешивалась возле ребенка на таком расстоянии, чтобы он мог едва касаться ее кончиками пальцев, либо привязывалась веревочка, за которую ребенок дергал.



Также погремушкой мог служить раздвоенный деревянный отрезок ствола. Между отростками ствола натягивалась нить, на которую нанизывались мелкие кусочки рога. При покачивании погремушка издавала шумовые звуки. Иногда вместо деревянной

ручки использовался кусок разветвленного оленьего рога.

В более позднее время погремушки мастерились из двух треугольников, вырезанных из листа фанеры и скрепленных вверху в форме чума. Между ними вставлялась поперечная реечка, на которую нанизывались на жилку или на узкие кожаные полоски оленьи косточки.



### «Шэрдэгк» – «Погремушка»

1. Ниммэй пárрнэ гүэйкэ лыххкьюввень кукесь чáпах лонътэ чоннткэнъ я лонътэ помчсэнъ: чуэнныгэ, нюхче, чадзь лонътэ, рыб-пэ. Чáпэх пэссенъ, пыйенъ сыз мéвв кáдкатъ. Маңџа кóшшктэмэсyt сыйй  ннтлэнъ  нэтъ, чоннтэ кíжетъ корнэнъ. Сíря ляйй рашиy, коазсэллень альтла пárнатъ, вуайченъ цéп кáжягуэйм кúскнэ лубэ корнэнъ нуэра, пárнэнч вуаяхч роадтэ я куллтлэ сíря  н.

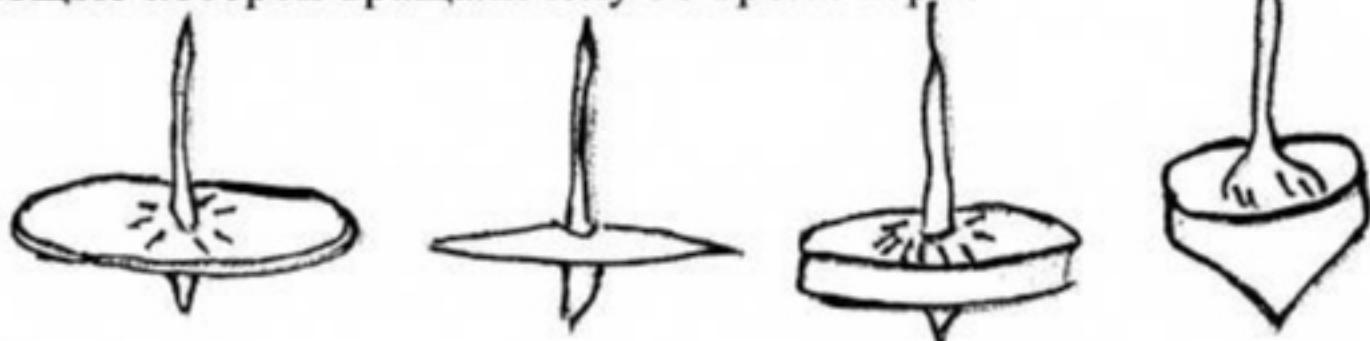
2. Шэрдэгк лыххкьювэ сúррь мýрэсyt. Корнэнъ кíжэти сúн, кóнн  л корнэнъ (лéххьтэнъ) чуэррьв кускатъ. Нуагкмэнъ шэрдэгк  ннтлэнъ  нэтъ. Мудта в р воаллтлэнъ сúррь пудзэ чуэррьв.

3. Маңџа  ллькэнъ оаниё фанера, ёдтма т пь налла, гу кóвас. Пайй гоар  ххьтэ корнэнъ. Синэ кэссъкэ пыйнэнъ с нькэсъ муря, кóнн  л коазсэллень коаннът сунэнъ корса пудзэ к нъцэсъ тахтатъ.

---

### «Юла» – «Нюэла»

В центре тонкого деревянного среза делали маленькое отверстие и в него вставляли заостренную деревянную палочку, с помощью которой вращали юлу во время игры.



## «Нюэла» – «Юла»

Кэсск ёрп сенъкэсь мурэсът лыххькэнъ удць райка я соннэ пыйнэнъ чогктэнне вулса мурр кэльта, тэнн кэльтасът воаллтлэнъ я чонтэнъ нюэла сиррэм баль.

---

## «Вертушки» – «Чонънэга»

На конец деревянной пластиинки крепился деревянный «пропеллер». Вертушка крепилась на крыше жилища, также дети могли играть ею – бегая и держа вертушку в руках. В потоках воздуха вертушка вращалась и издавала звуки.



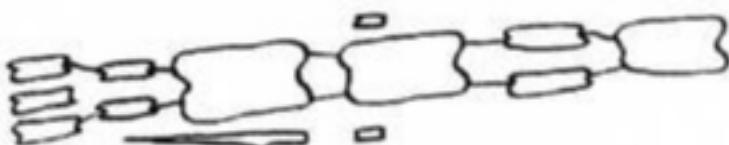
## «Чонънэга» – «Вертушки»

Кэсск пайххка мурр луэвтне лыххькэнъ райка, тоагэ пышштэлленъ сойма кэльта (пропеллер). Тэнн сир пэрт эл пышштэлленъ, вял паррнэ сон кидтээ воаллтлэнъ я оаллкэнъ вижьнэнъ. Сонн чонэнт я эннтэль инэтъ.

---

## «Олень» – «Пуаз»

Олени мастерили из куска дерева, подрезая сверху и снизу стружки: подрезанные сверху образовывали «рога», подрезанные снизу становились передними и задними ногами.



В деревянном бруске делали дырочки, в которые вставляли «ноги», «рога» из кусочков дерева.

Для игры использовались косточки от ног оленя (бабки), которые в зависимости от размера могли быть «оленем», «санями», «керёжей», «собачкой». Тонкие длинные косточки служили «хореем».

В «упряжку» впрягали по несколько «оленей» (бабок) – райды, на которых перевозили чум, утварь и всякий груз.

Олени копытца могли служить как керёжа. Приставленные друг к другу копытца служили вежой.

### «Пуаз» – «Олень»

Пудзэть лыххъкэн мурр куськэн, пайенъ я вулленъ луэвлэтъ. Пайпель коавваст чуррьвэнъ, вулльпель – эввт я маңъ юлькэгуэйм. Сир гуэйкэ оаниэнъ пацкэтъ: сыйд лийенъ «пудзэнъ», «соанэгуэйм», «кэррьсенъ», «пэннганъ». Сенъкэсь кукесь тахта – «харянь». Выйемъ туррьвэнъ кассхэлленъ альт 4–5 пацкэ. Лийенъ рейт кезъхэмъ гуэйкэ коввас, оассытэтъ. Кересь гуэйка лийенъ пацк. Кэнъця пыйима поалльтэ ляй куэдтъ.

### «Лук» (оружие) – «Юккс»

Для мальчиков мастерили лук – концы гибкой палочки стягивали сухожилием или ниткой. Из веток дерева делали стрелы. Позже для мальчиков стали изготавливать арбалеты (лук крепился на деревянном ложе). Такие игрушки помогали мальчику приобретать навыки охотника.



### «Юккс» – «Лук» (оружие)

Парнэтъ лыххъкэн юкксэтъ: сойнэй кэльтасыт кижетъ коаннът сунэгуэйм корнэнъ лубэ така сунэнъ, коррма кижетъ сойхтэнъ. Мурэсът лыххъкэн нюлэтъ. Еннгэдтэ маңъда эллькэнъ лыххкэ арбалетъ. Мука сирягуэйм чиннэнъ синэтъ пуэдтэй мицетъ.

### «Праща» – «Праща»

Из полоски кожи или тесьмы делалась петля, в которую вставлялся камень для метания. Мальчики соревновались в дальности и меткости метания.

## «Праща» – «Праща»

Куэшшь чүйесът лыххкэнъ воар, коз пыйнэнъ кедък (кядка) суххьпъем гуэйкэ. Паршя мэррьдэлленъ вигэдэсь, кё вуай кукас я вуйкэсът суэххпэ.

---

## «Мяч» – «Палл»

Мячи изготавливались из меха, шерсти, кожи. В мяч для мальчиков насыпали песок. Мячи для девочек были более легкие: внутрь их набивали ягель, оленью шерсть, ветошь.

Для игры в «саамский футбол» мяч размером 20–25 см изготавливался из оленьей шкуры набитой оленьей шерстью. Перед игрой мяч предварительно замачивали в воде, отчего он становился тяжелым. Это было обязательным в «саамском футболе».

## «Палл» – «Мяч»

Паллэтъ лыххкенъ тульесът, куэжесът, сэкксмэнъ. Паршять палл сиз пыйнэнъ вуннтас. Нийта палл ляй кэххьпся: сиз пыйнэнъ ягкал, пудзэ сэкксэм. Сиррэм гуэйкэ сামь паллэнъ лыххкьювэ 20-25 см рапя пудзэ тульесът, тевьтха пудзэ сэкксмэнъ. Вэсът сиррэ палл надта лэдзтэнъ чазэсът, сонн шэнтэнът лоссесь. Тэни надта лыххькэнъ «самь коффкэм палл».

---

## Используемая литература

1. Черняков З. Е. «Очерки этнографии саамов», 1998
2. Волков Н. Н. «Российские саамы», 1996
3. Чарнолуский В. В. «В краю летучего камня», 1972
4. Шеффер Иоанн «Лаппония», 1673
5. Харузин Н. В. «Русские лопари», 1890
6. Мальми Виола «Народные игры Карелии», 1987
7. Симакова И. В. «Традиционные игры финно-угорских и самодийских народов», 1999
8. Вдошева И. Г. «Сборник саамских игр Краснощелья», рукописная работа, 2000

## Содержание

Введение .....	3
----------------	---

### Саамские игры – Сামь си́р

«Ловля оленей» – «Пудзэ ляшкант» .....	6
«Заарканивание оленей» – «Ляшшкэ пудзэтъ» .....	7
«Олени на лыжах» – «Пудзэ калльк альн» .....	10
«Волк и олени» – «Пальтэсь я пудзэ» .....	11
«Броски на дальность, меткость и стрельба» – «Чацкмушш кукас, вуййкесът я ряшкэмушш».....	11
«Борьба» – «Vuаййпмуши».....	12
«Залезь на крышу вежи» – «Нюаммэль куздъ ёл» .....	13
«Лунки» – «Коабэнч» .....	14
«Метание в летящий мяч» – «Чацкант кырьтэй пала» .....	15
«Игра в мяч» – «Палл си́рр» .....	15
«Игра в мяч» – «Чецклэм палл» .....	17
«Быстрый и меткий» – «Удлэсь я вуййкесь» .....	17
«Состязания по прыжкам» – «Нючкэм вигэтъ мэррьдэмуж» .....	18
«Игра с платком» – «Рыблехь си́рр» .....	18
«Перетягивание ремня шеей» – «Кессе чапхэнъ куэшшь ремень» .....	19
«Игра с веревочкой» – «Си́рр нурь-нурь» .....	19
«Верёвочка» – «Нуренч» .....	19
«Без пары» – «Оххтэ йджинбесь» .....	20
«Медведь» – «Талл, талл» .....	20
«Игра в головки» – «Vuайва, vuайва» .....	22
«Игра в копьё» – «Си́ррэ ниллэнъ» .....	23
«Ловкий оленевод» – «Лоачкклэсь пузпынней» .....	24
«Важенка и оленята» – «Аллт я луххпель» .....	24
«Игра в кости» – «Си́ррэ паккгуэйм» .....	25
«Развести играющих» – «Раттыкэ сирръеть» .....	25

### Саамские игрушки – Сামь си́ря

«Кукла» – «Кукла» .....	26
«Погремушка» – «Шэрдэгк» .....	27
«Юла» – «Нюэла» .....	28
«Вертушки» – «Чонънэга» .....	29
«Олень» – «Пудзэ» .....	30
«Праща» – «Праща» .....	31
«Мяч» – «Палл» .....	31
Используемая литература .....	31



