

Муниципальное автономное
дошкольное образовательное
учреждение «Детский сад №1
«Номина» г. Улан-Удэ



«Наадан һурая»

«Shagaimanji» нааданай жэшээ
дээрэ



Проект эмхидхэгшэ: буряад
хэлэнэй багша Дашиева Б.В.



Улаан-Үдэ

2019

Правила и ход игры

Правила настольной игры Шагайманджи простые: бросайте шагай (лодыжки), выполняйте задания и продвигайтесь к финишу. На пути Shagaimanji будет устраивать вам сюрпризы в виде игр-испытаний, пройти которые смогут только самые смелые и ловкие. Все задания представлены на карточках. Одновременно в развлечении могут участвовать от двух человек. Играть могут дети от 4-х лет.

Кто победил?

В настольной игре Джуманджи побеждает тот участник или команда, которая сможет первым добраться до финиша и прокричать "Шагайманджи!". Если вы дошли до последней клетки, но не крикнули заветное слово, победа может достаться другому.

Открыв Джуманджи, помните главное: "Не начинайте, если не собираетесь закончить!"



настоящее путешествие в страну национальных игр бурятского народа, где никто не знает, что может случиться дальше. Поэтому, играть в таинственную игру, ассоциирующуюся со стуком барабанов, интересно всем поколениям.

Что в наборе?

В комплекте настольной игры Шагайманджи вы найдете:

- Игровое поле с картой удивительного мира Sagaيمانji
- 108 шагай (лодыжек) разного цвета.
- Пять мешочков (туулмаг) красного, желтого, синего, белого, зеленого цвета для шагай (лодыжек).
- Песочный таймер, чтобы засекать минуту для прохождения очередной опасности.
- 20 карт с играми.
- Правила настольной игры Шагайманджи с полным описанием механики игры и способов одержать победу.
- Красочная коробка из натурального дерева в оригинальном стиле, в которой приятно вручить набор в качестве подарка.

своего народа, а также овладение необходимыми для жизни умениями и навыками. Традиционные народные игры представляют собой универсальное средство воспитания, поскольку они не только воспитывают наш ум, но и закаляют его нравственно и физически. Они отражают все области народного творчества. Участвуя в играх, мы познаём не только материальную, но и духовную культуру своего народа, проникаемся его духом.

Игра этого времени, не есть пустая забава, она имеет высокий смысл и глубокое значение; заботься о ней, развивай ее, береги и охраняй ее!

Процесс игры

В процессе игры участникам понадобится, помимо ловкости, сообразительность. В игре вам придется показать ловкость, чтобы выбросить нужное число, увеличив свои шансы попасть на клетку финиша. Кстати, добраться до нее совсем не просто.

Набор имеет простую механику, но в то же время затягивающую. Затягивает набор надолго. Оторваться от него сложно, потому что на каждом этапе их ждет новая игра. Неожиданные повороты не дают заскучать и превращают приключение в

Описание игры

Настольная игра

«Шагайманджи», увлекательная игра, которая может помочь родителям и детям при изучении бурятского языка и культуры бурятского народа. Цель: популяризация самобытной бурятской народной игры «Шагай наадан».

Задачи: знакомство с разновидностями игры «Шагай наадан» и с другими народными играми.

С давних пор известно, что народные игры были не просто развлечением, но и обучением, воспитанием, психологической разгрузкой. Специальные исследования показывают, что они еще и весьма благотворно действуют на формирование культуры общения.

Самая популярная игра в семье была «Шагай наадан» – символ жизни и плодородия.

Одновременно это символ скотоводства, обозначающий «табан хушуу мал» - пять драгоценностей кочевого народа, пять видов скота, которые имелись у бурят.

Народная игра - важнейший способ передачи богатства традиции от одного поколения к другому. Она направлена на познание окружающей действительности, усвоение обычаев, традиций, обрядов

ЗНАЧЕНИЕ ЧИСЛА 108

Число «108» - число сакральное во всех странах буддийского мира. 108 в бурятской культуре - это четки (эрхи), которые являются обязательным атрибутом верующих. 108 томов содержит свод священных буддийских текстов «Ганжур», 108 масок действующих персонажей в ламаисткой мистерии Цам, 108 ступ окружают в виде ограды знаменитый монгольский монастырь Эрдэни - Цзу, построенный на месте древней столицы чингисидов Хара - Хорин. 108 свечей (зула) зажигают в дацанах во время Сагаалгана.



**Шуран хүбүүд,
Шадамар басагад,
Шагай наадаял!
«Шагайманджи» уряалнал!**

«Табан хурган»
Шара, улаан, ногоонууд
Шагай намда байхал даа.
Шамай, намай шалгаха
«Табан хурган» наадан даа.

«Бээлэй нюулга»
Бээлэй нюужа наадангаа,
Бэеын тамир сахихаш.
Бэрхэ хүбүүд, басагадай
Бэлиг шадабари харахаш.

«Мори урилдаан»
Морин, морин, морин даа.
Морин гээшэ хурдан даа!
Хэнэй морин хурдан бэ?
Хуу булта харан элирүүлээл
даа!



Хорин шагай хубарюулжа,
субажа ябаһан «морид»
болгожо табиха. Энэ морин
модо ута тала гээшэ. Нэгэ
«морин» нэгэ модон болоно.
Нэгэдэхи мориной эзэн гурбан
шагайгаа орхихо. Тэдэнэйн
нэгэ шагай «морин» буугаа
һаань, моринийн нэгэ модо
ябаха. Мориёо түрүүшын
шагайтай зэргэлүүлжэ табиха.
Хоёрдохиёо орхиходонь, хоёр
«морин» буубагүй. наадахаа
эрхээ алдаба.

Нүгөөдэ хоёрдохи наадагша
эхилбэ. «Морин» буубагүй.
Нэгэдэхи наадагша наадаха
эрхэтэй болобо. Гурбан
шагайгаа хаяхадань, нэгэ
«морин» бууба. Моринийн
нэгэ модо урагшаа гүйбэ.
Дахин орхиходонь, «морин»
буубагүй. Хоёрдохи
наадагшын 3 шагай хаяхадань,
нэгэ «морин» бууба.
Моринийн нэгэ модо гүйбэ
бшуу.



Из 20 косточек строится шеренга лошадей. Эти 20 лошадей составляют расстояние – дистанция. Каждая лошадка – это 1 километр. Каждый игрок выбирает своего коня и ставит рядом с первой лошадкой. По очереди кидают 3 косточки. Смотрят количество выпавших «морин» и делают столько же шагов вперёд. Выпала «морин» 1 раз – делает 1 шаг вперед. Выпавший «морин» даёт вам право сделать еще один ход. Если «морин» не выпал, то ход передается следующему игроку. Так продолжается до тех пор, пока не появится победитель.



Дүрбэн бэрхэ –Четыре умельца

Наадагшад хойно хойнооо
шагай хаяжа, ямар талаараа
унааб гэжэ хараха ёотой.
Шагайнууд «морин», «үхэр»,
«хонин», «ямаан» гэнэн
талаараа унажа, хэндэ олон мал
унааб гэжэ тоологдохо.

Игроки по очереди бросают на
ровную поверхность лодыжки
и стараются, чтобы выпали их
разные стороны, занимая
нужное положение «коня»,
«коровы», «барана», «козы».
Выигравшим считается тот, кто
собрал наибольшее количество
«коней», «коров», «баранов»,
«коз».



Няһалалга –

Щелкание косточки

Түрүүшын хабаадагша
бүхы шагайнүүуды стол
дээгүүр тараан хаяна, тиигээд
адли шагайнуудые няһалха
ёһотой: «хони» «хонёор»,
«бүхэ» «бүхөөр» г.м.
Буудаһаншье, буудуулһаншье
шагайгаар ондоо шагай
дайраха ёһогүй, хэрбээ дайраа
һаань, хоердохи хүн наадаха
эрхэ олохо. Няһалһан гараараа
оноһон шагайгаа абажа
болохогүй, стол тойроод ябажа
болохогүй, байһан лэ газарһаа
буудаха эрхэтэй. Гурбан
шагайн үлөөд байхада дахин
хаяха, хэрбээ булта адли байгаа
һаань, үрдийһэн хүн
гурбуулайень абажа шадаха.
Хэрбээ хоёр адли унаа һаань,
няһалаад тудааһаа, бултыень
абаха. Хэн эгээл олон шагай
суглуулжа шадааб, тэрэ илаһан
болохо.



Сначала игроки бросают на кон по одинаковому количеству костей так, чтобы они ложились не кучей, а вразброс. Играющие щелкают по косточке, направляя кости на одинаковые, например, бұхэ на бұхэ, хонхо на хонхо и т.д. Косточка должна идти, не задевая другие косточки, кроме цели. При правильном попадании играющий берет одну косточку себе на выбор. Игрок не должен забирать выигранную кость той рукой, которой щелкал. Когда остаются 3 косточки, тот, чей ход, собирает и бросает все 3 косточки. Если выпадают все 3 одинаковые косточки в одном положении, то тот, кто успеет их взять первым, и забирает их себе. Если выпадают 2 одинаковые кости, то игрок щелкает одинаковые кости как на первом этапе. Если ему удастся, то игра заканчивается. Выигрывает тот, у кого наибольшее количество косточек.



Таасалга – Угадывание

Хэдышые хүн наадажа
болохо. Хүн бүхэн адли тоотой
шагайнуудые бэе бээдээ абаад,
тэрээн сооһоо хэдыхэн шагай
бусадтаа харуулангүй, нюусаар
гартаа адхажа, урдаа баряад
байха. Тиигээд бултанай баряад
байһан шагайнууд хамтадаа
хэдыб гэжэ наадагшад тус
тустaa таажа хэлэхэ: нэгэнийнь
- таба гэхэ, хоёрдохинь –
долоо. Гурбадахинь – арба гэхэ
мэтээр. Бултадаа хэлэһэн
хойноо гартаа бариһан
шагайнуудаа эли болгожо
харуулаад, хамтыень тоолодог.
Хэнийнь таажа хэлэһэн байнаб,
тэрэнь тэдэ шагайнуудаа
бултыень абадаг. Тиигээд
бултаараа дахин шагайнуудаа
гартаа баридаг. Хэрбээ
хэнийньшые таагаагүй, дахин
шагайгаа таалсажа наададаг.



В игре участвует любое количество игроков. Участники игры делят косточки поровну между собой. Каждый играющий, не показывая другому, прячет себе в ладонь определенное количество косточки. Один из участников отгадывает, сколько спрятано в кулаке. Если он не отгадал, то уступает место второму, третьему. Таким образом, отгадывают все. Тот, у кого отгадали, отдает свои косточки. Первый тур игры заканчивается тем, что косточки, в конце концов, окажутся в руках одного. После этого начинается второй тур и т.д.



Алтан сэргэ – золотая коновязь

Сэргэ гэжэ нэгэ томо
баабхай табидаг. Наадагшад
шагайнуудаа адляар хубааж
абаад, гурбан шагай абажа
дээшэнь шэдэдэг. Унахадаа
хэды морин буунаб, тэды мори
сэргэдээ табидаг. Тиигэ
тиигэһээр сэргээ тойруулаад,
олон шагай суглуулһаниин
шүүдэг.

Для игры выбирают самую
большую косточку – это
золотая коновязь. Игроки делят
кости поровну. Берут по 3
косточки и бросают по
очереди. Сколько выпало
«морин», столько ставят вокруг
коновязи. У кого больше
собрано «морин», тот и
выигрывает.



Табан хурган – пять пальцев

Энэ нааданда 2-3үхибүүд наададаг юм. 29 шагайгаар табан хурганай дүрсэ хэдэг. Тэрэнь иимэнүүд хубитай: барбаадай – 2 шагайһаа бүридэнэ, батан туулай – 5 шагайһаа, тоохон тобшо – 6 шагайһаа, толи байса – 5 шагайһаа, бишыхан шэгшүүдэй – 4 шагайһаа, альган – 7 шагайһаа. Наадагшадай нэгэниинь 6 шагай гартаа абаад, тэдэнээ хаяхадань, шагайнуудын элдэб буудалаар буудаг. Тэдээн сооһоо бүхэнүүдэйн тоогоор, табан хургаяа (зуража, хэжэ, табижа) эхилдэг. Жэшээн, 6 «бүхэ» буугааһаань, тоохон тобшые хэнэбди, 4 буугаа һаань – бишыхан шэгшүүдэй, 2 буугаа һаань – барбаадай гэхэ мэтээр табидаг. Хаяһан хүн хаяжал байдаг. «Бүхын» буугаа угыһаань, хоёрдохи наадагшын ээлжээн ерэдэг. Табан хурганай дүрэ эгээ түрүүн барижа дүүргэһэн хүн - шүүһэнэй тоодо ородог.



В игре участвуют 2-3 игрока с 29 косточками. Цель игры – построить из 29 косточек пять пальцев. Большой палец – 2 косточки, указательный – 5 косточек, средний – 6 косточек, безымянный – 5 косточек, мизинец – 4 косточки, ладонь – 7 косточек. Игроки по очереди кидают по 6 косточек. По числу выпавших «бүхэ», строят определенную часть пяти пальцев. Например, если выпало 6 косточек в положении «бүхэ», строим средний палец, если выпало 4 косточки – строим мизинец, выпало 2 – большой палец. Игрок делает ход до тех пор, пока из выпавших косточек можно строить какую-либо пяти пальцев рук. Игра продолжается пока не появится силуэт пяти пальцев руки. Если не выпадет «бүхэ», приходит очередь следующего игрока. Тот, кто первым построил силуэт – считается выигравшим.



Мэлхэй-Черепаха

78 шагайгаар мэлхэйн дүрсэ зохоохо. Һүүлээрнь зургаан шагай ээлжээгээр хаяха. Хэды бүхэ буунаб, тэды шагай мэлхэйһээ абаха. Олон шагай суглуулһан хүнийнь диилэһэндэ тоологдохо.

Из 78 лодыжек выкладывают фигуру черепахи. Каждый из игроков последовательно подбрасывает вверх 6 лодыжек и забирает из сложенной фигуры лодыжки по числу выпавших бүхэ (хонин).

Сосредоточение в одних руках большого количества лодыжек должно было магически содействовать увеличению приплода скота их обладателя.



Хорёо барилга – Городьба

Наадагшад бүхы
шагайнуудаа аб адляар хубааж
абаад, тэрээгээрээ хорёо
барижа, досоонь 5 «хони», 6
«ямаа», 7 «мори», 8 «үхэр», 4
«тэмээ» табидаг. Тиигээд 5-5
шагай ээлжээгээр шэдэжэ,
шагайнгаа бууһанай тоогоор
сугтаа наадаһан нүхэрэйнгөө
хорёо сооһоонь тэды малынь
гаргажа, өөрынгөө хорёодо
оруулдаг. Хорёогоор дүүрэн
табан хушуу малтай бологшонь
шүүһэндэ тоологдодог.

Игроки делят все косточки
поровну между собой и строят
себе городьбу. Туда поселяют 5
«хонин», 6 «ямаа», 7 «мори», 8
«үхэр», 4 «тэмээ». Затем по
очереди кидают по 5 косточек,
по количеству выпавших
животных забирают у соседа и
помещают их в свою городьбу.
Выигрывает тот, кто быстрее
соберет всех животных у себя.





Бээлэй нюулган

Үхибүүд дүхэриг боложо
һууна. Нюдөө хаагаад хэлэнэ:
«бээлэй бээлэй нюугышэ,
бээлэй бээлэй олдышээ». Бээлэй
нюугша хүн дүхэригыг тойрожо
ябатараа, һэмээхэн нэгэ хүнэй
арада бээлэйгээ табижархина.

Хэрбээ арадамни малгай
нюугдаба гэжэ мэдээ һаа, тэрэ
хүн һуга харайн бодожо,
нюугша хүниие хүсэжэ,
барихыг оролдодог, үгы
һаа, бээлэйгээрээ шэдэн оножо
туршадаг. Нюугша хүнэй
хүсэгдэнгүй гүйжэ ерээд, тэрэ
хүнэйнгөө һуурида һуужа үрдэ
һаань, эрьюулэгшэ хүн
наадагшадай хүсэл дүүргэнэ.
Һууридань хүрэхэхөө урда
хүсэгдэшөө һаа, наадан шэнээр
эхилнэ.



«Спрячь рукавичку»

Дети садятся в круг. Закрывают глаза и говорят «бээлэй бээлэй нюугышэ, бээлэй бээлэй олдышэ». Дети открывают глаза, у кого за спиной оказывается бээлэй, тот догоняет водящего. Нужно догнать или попасть варежками в водящего, до того, как он сядет на его место. Если он не успевает догнать или попасть в водящего варежками, то он исполняет любое желание игроков. Например, спеть песню, рассказать стихи, пословицы, загадки, скороговорки, станцевать и т.д. Если он догоняет или попадает варежками в водящего, то игрок возвращается на свое место. Игра продолжается.



Шонын тарбагашалга-охота волка на тарбаганов

Нэгэ наадагша - шоно,
бэшэниинь тарбаганууд
болохо. Шоные шэлэхэдээ,
нэгэниинь нүхэдэйнгөө урдуур
ябажа, хургаараа заан:
«дэргэдээн, доргодоон,
дохолоон, барабаан, наапуул,
госхоол, хырыстиил, пахатиир,
шахатиир» гэжэ тоолохо. (Энэ
тоолуур нютаг нютагта ондо
ондоогоор хэлэдэг, энээниие
өөһэдэйнгөө дураар хэлгүүлжэ
байгаад хэрэглэхэдэ болохо.)
һүүлшын «шахатиир» гэхэн
үгэдэ дайралдаһан хүн шоно
болохо.

После считалки выбирается
«волк», «тарбаганы» убегают
от него, при этом высмеивая
его. Если «волку» удастся
поймать всех «тарбаганов», то
игра начинается заново.

Существовали разные
варианты этой игры.



НОХОР ҺАМГАН

Үхибүүд жээрэб абажа,
нохор һамган болохо хүнэйнгээ
нюдэ бараан үнгэтэй хэдэн
дабхар пулаадаар боожо, юумэ
харахагүй болгоод, дундаа
хэдэн дахин эрьюулжэ, зүгынь
алдахуулаад, өөһэдөө захи
углуугаар таран шэмээгүй
зогсохо. Нохор һамган
тэмтэрэн бэдэржэ, нэгыень
бариха гэжэ оролдохо.
Хоргодогшод аргаахан
тэрьелхэ, баригдахагүй гэжэ
оролдохо. Нохор һамган
бэдэрэгшэдээ һаршаганахаарнь,
амилхаарнь тухайлжа бариха.
Баригдагша нохор һамган
болохо.

Дети выбирают водящего.
Закрывают ему глаза плотным
платком. Крутят водящего и
убегают подальше. Стоят тихо,
чтоб водящий не услышал его,
где он стоит. Водящий должен
поймать одного из игроков.
Пойманный игрок становится
водящим. Игроки могут
бесшумно передвигаться,
издавать звуки и постараться,
чтоб его не поймали.



ХОРГОДОЛГО

Хоёршье, олоншье үхибүүд
наадажа болохо. Хоргодохоор
олон гэр байратай, малай хорёо
хототой, үбнэ хулhатай газарта
наадахада таарамжатай.

Бэдэрэгшэ хоргодогшодтоо
хоргодохо саг үгэжэ, далда
газарта, хоргодогшодойнгоо
ошоһон зүг шэгын харангуй,
һууха. Сагай хүсэхэдэ гаража
бэдэрхэ. Бэдэрэгшэ
хоргодогшодойнгоо мур
ажаглаха. Юумэнэй байраһаа
хүдэлһые шэнжэлхэ,
шагнаархаха, хоргодомо
газарнуудые үзэхэ. Бэрхэ
бэдэрэгшэ удаан зобонгуй,
түргэн оложо, өөрөө хоргодохо
эрхэ олодог.

В «прятки» могут играть
несколько детей. Выбирают
водящего. Можно использовать
считалочки, чтоб выбрать
водящего. Водящий закрывает
глаза и начинает считать до
10(20,30 итд.). За это время
игроки должны успеть
спрятаться. После счета до 10
водящий начинает искать
игроков.



Дуу андалдаан – Обмен песнями

Наадагшад хоёр бүлэг
боложо хубаарха гү, али нуга
нугаараа болоод, урда урдааа
хаража хүтэрэлдэн жагсаха.
Эдэнэр дуу андалдажа
наадахань гээшэ. Хэниинь олон
дуу мэдэнэб, тэдэ шүүхэн
болохо. Сагаа гамнажа, дуун
бүхэнһөө нэгэ нэгэ бадаг
дуулаха гэжэ хэлсэхэ.

Игроки делятся на две
команды. Первая команда,
напевая песню идет в сторону
второй команды. Исполняя
песню возвращаются на свое
место. Ждут исполнения песни
второй команды. Таким
образом они обмениваются
песнями. Команда,
исполнившая большее
количество песен, считается
выигравшим.



Видеообзор

Если вам понравилось
описание настольной игры
Shagaimanji, посмотрите
видеообзор и убедитесь, что
игра действительно
увлекательна и интересна.

