ИГРЫ СААМОВ КОЛЬСКОГО ПОЛУОСТРОВА

*Народные игры, традиционные единоборства и состязания*

Составитель Серова Юлия Валерьевна

Народная игра – это одно из средств сохранения и передачи общечеловеческих ценностей и традиций народа. Посредством народной игры человек входит в социум, осваивает нравственный, трудовой и эстетический опыт предыдущих поколений.

Народные игры являются традиционным средством педагогики. В них отражается образ жизни народа, его быт, труд, обычаи. Участие в них формирует у участников представления о чести, смелости, мужестве, желание стать сильными, ловкими, выносливыми; способность проявлять смекалку, выдержку, выдумку, находчивость, волю, стремление к победе. Игры являются не только развлечением и забавой, но и приучают к труду, дисциплине, соблюдению правил, формируют умение контролировать свои действия, правильно и объективно оценивать поступки других, развивают чувство справедливости.

Народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.

Среди древних скандинавских саамов, игры были в большом ходу. Играют саамы и сейчас. Но это совсем другие игры. В прежнее время, на первом плане стояли игры, укрепляющие тело, приучающие к ловкости. По мнению Шеффера[[1]](#footnote-1) и Ацерби[[2]](#footnote-2) к ХVII столетию эти игры почти вывелись из употребления и дали место другим более спокойным, частью заимствованными саамами от колян, частью выработанными самими саамами. Давайте углубимся в прошлое и узнаем в какие игры играли древние саамы.

В трудовой, однообразной жизни саама, находилось время и для отдыха. Это те несколько недель, которые он проводил зимой у себя в погосте - самое веселое для всех саамов время года. Кроме частых свадеб, которые игрались в погосте, саамы совершали визиты друг к другу. На своих небольших керёжах они ездили из погоста в погост, к своим знакомым и родным, и везде их встречали радушно, везде кормили их и угощали водкой. Для всех остальных, которые не имели желания или возможности объезжать своих знакомых, существовало другое развлечение: а именно игры.

Играли все: и дети, и взрослые, и холостые, и женатые. Впрочем, последние редко принимали участие в играх: они ездили к знакомым или принимали их к себе. Поэтому, если не считать детских игр, участниками в них бывали почти всегда лишь парни и девушки либо вместе, либо отдельно.

Одна игра, или лучше сказать упражнение, которому предавались и мужчины, и молодые люди, состояла в следующем: на снегу проводилась черта, в некотором расстоянии от этой черты ставили значок. Каждый из участников отбегал от этого значка и подбежав к черте прыгал: кто дальше прыгал, считался победителем.

Другое упражнение заключалось в прыгании вверх: два саама держали веревку или палку, остальные по очереди прыгали. Палку поднимали иногда на высоту человеческого роста.

Далее упражнялись в мастерстве стрельбы из лука в цель. Эти упражнения иногда сопровождались дачей приза победителю. Приз состоял либо из денег, либо, что бывало чаще, из мехов, в особенности песцов, либо одного меха, либо нескольких по взаимному соглашению.

Кроме этого, часто молодые саамы устраивали борьбу: они разделялись на равные друг другу по численности команды, сходились на определённой черте и, схватившись попарно за пояса, старались свалить противника. При этом всякий обман и хитрость были строго запрещены, и прибегнувший к тому или другому, исключался из участия в игре. Кроме этого, существовал ещё один вид борьбы. Брали связанные посредине верёвкой две палки. Затем каждый из двух борящихся, взяв в руки палку, старался отнять другую у своего противника.

Ацерби, писавший более века спустя после Шеффера, лишь подтверждает его слова, прибавляя к этому ещё одну любимую саамами игру в ***гусей или лисицу***. Эта игра на доске, подобной шахматной, разделённой на массу квадратов. Одна партия имела тридцать камней - гусей, которых и следовало перевести через эти квадраты, в то время как другая партия преследовала их. В умении избегнуть преследования заключалось искусство играющего. Игра в ***гусей или лисицу***, по-видимому, была занесена к саамам от их скандинавских соседей, об этом говорит нам её название ***gaase-spil.***

К числу заимствованных игр следует, отнести еще и игры в карты. Шеффер считает, что эти игры были занесены к саамам купцами, продававшими им их. О распространенности их говорит и Гегстрем[[3]](#footnote-3), причем добавляет интересную подробность, что лопари подчас сами делали себе карты, рисуя их на сосновой коре при помощи оленьей крови, причем так, что не только можно различать масти, но даже и краски. У Шеффера мы находим описание игры в кость: для этой игры употреблялись два куба из кости, причём на каждом кубе, на одной из сторон его, был начертан знак в виде римского X. Кто выбрасывал кубы так, что на обоих выходил этот знак, тот считался выигравшим.

Если игры древних скандинавских саамов за исключением некоторых состояли преимущественно из физических упражнений, то в исследованиях XIX в мы читаем о совершенно другом направлении в играх. Действительно, и среди них встречаются еще состязания в прыганье, беганье, в запуски и игры в мяч, но эти игры встречаются, сравнительно, очень редко.

Парни обыкновенно играли так: мяч подталкивают ногой, в кого он попадет, тот должен подбрасывать ногой его дальше и т. д. Девушки в этой игре никогда не принимали участия. Они играли в лапту, в которой участвовали и парни. Мяч для лапты изготавливался из бересты. Играли вечером в тупах.

Как нам известно, у русских были популярны «вечорки». У саамов мы не находим этого названия, но во многих местностях название «вечерки», заимствованное из Колы, употреблялось, хотя далеко не в том смысле, чем его употребляли русские. В местностях, где это слово употреблялось, под вечерками подразумевали сборище молодежи. Например, придут к девушке две или три подруги провести вечер, узнают об этом парни, и приходят в эту же тупу, и сядут по другую сторону на лавках; посидят, поиграют и уходят. Родители обыкновенно присутствовали и иногда принимали участие в играх. Об угощении не было и речи. На этих-то вечерках и играли во всевозможные игры.

**Игра -** **суормас-пэйд (хоронить кольца):** все присутствующее садятся рядом, парни с парнями, девушки с девушками, и передают кольцо друг другу; кто-нибудь из присутствующих должен отгадывать у кого кольцо; у кого оно нашлось, становится на место отгадывавшего. При этом не поется никаких песен.

**Игpa в кольца— суорм - ссырр**: двое из присутствующих, или больше, кладут указательные пальцы на стол; кто-нибудь из присутствующих считает до девяти; на чей палец выпадет девятым, тому все играющие дают по девять щелчков.

**Игра с платком - риппик-ссырр**: кто-нибудь из играющих свертывает платок и затем нагибается; остальные ударяют его платком по спине; он должен отгадывать, кто ударил.

**Игра в веревку— нурр - ссырр**: четыре девушки берут веревку связанную концами и становятся в кружок, внутрь которого входят четыре парня, иногда, впрочем, и больше: парни ходят вокруг и схватывают ту девушку, с которой каждый из них хочет играть; схватив, он тащит ее в круг, а на место взятой становится другая; пары, когда их наберется побольше, образуют круг и кружатся; в некоторых местностях играли при этом на гармошке, или танцевали, заимствованные из Колы «кандрель», «шестерку» или «крест», (Нотозеро, Сонгелы).

Среди пазрецких лопарей существала еще следующая игра: берут не­сколько ниток, каждая длиною с пол аршина, и кто-нибудь из присутствующих сжимает этот пучок ниток посредине, так что концы ниток скручиваются; затем каждый из присутствующих парней и девушек берет по одной нитке; когда все схватили нитки, пучок распускают и кто с кем вытянул одну и ту же нитку, должны поцеловаться. При этом лопарки никогда не дозволяют целовать себя иначе как в щеку, и делают это из скромности, которой лопарские девушки вообще отличаются.

**Детские игры**

Дети играли в те же игры, как и взрослые; но существовали две подражательные игры. Одна из них заключается в подражании венчанию: мальчик берет девочку и ходит с ней вместе вокруг стола (если игра происходит в тупе) или вокруг какого-нибудь столба, (если играют на воздухе), а остальные стоят по сторонам, причем умеющие петь, поют слова: «положил еси, наложил еси». Затем кладут на голову крестообразно две палочки вместо венцов; палочки, после того как дети обойдут три раза, снимают, и невесту закрывают платком. Мальчик уводит девочку куда - нибудь в сторону и целует ее. Затем их подводят к столу и сажают на почетное место; новобрачная сидит все еще покрытая платком, наклонив голову; молодой ее обнимает; посидев немного за столом, либо приступают к венчанию другой пары, либо новобрачные ложатся вместе спать. Игра эта играется детьми лет 5 - 6, преимущественно перед чьей – ни будь свадьбой и всегда тайком от родителей, так как последние запрещают им эту игру и даже бьют их за нее.

Другая детская игра, интересна тем, что она рисует нам идеал жизни современного русского саама и стремление его к подражанию русским. Дети делают себе небольшую вежу, раскладывают огонь и греют чайник, наполненный простой водой, и затем какой-нибудь мальчик разливает воду в маленькие деревянные чашки, которые делает им обыкновенно отец; подавая чашку девочке, мальчик говорит: «девочка, идешь ли за меня замуж?» Та отвечает: «не пойду, потому что некрасивый, не пойду, потому что мать твоя неласковая, потому что и отец у тебя тоже неласковый; а если пойду, то затем, чтобы чай пить, сахар и русский хлеб есть, шелковы сарафаны и обшитые кумачом приплечки носить, гамаши носить, которые скрипят, скрип-скрип-скрип, из хазов сороки носить и сережки серебряные, оденусь во все это». После этого мальчик дает ей чашку и целуется с ней (Нотозеро).

Наиболее интересной из всех найденных игр лопарей является, так называемая, **игра в ирвасы (олени)— кодд – годдтыт - сыррат**. Играющие делятся на две партии: по одну сторону становятся мужчины, по другую девушки; каждый из играющих берет в руки по оленьему рогу и прикладывает его к уху, на подобие настоящего рога. Девушки берутся друг с другом за руки попарно; тоже делают и парни; девушки изображают важенок (оленей-самок), парни ирвасов (оленей-самцов); затем девушки становятся по одну сторону, парни по другую. Два или три парня, изображающие охотников, уходят в сторону. Затем парии подбегают к девушкам и хватывают их за сарафаны и рогами и руками; девушки отбиваются, но парни их не выпускают, затем парни стараются повалить девушек на землю и садятся па них верхом, погоняя их. Девушки стараются спихнуть парней и, если им это удается, убе­гают, парни гонятся за ними. Когда эта игра в полном разгаре, выходят парни, изображающие собою охотников, они вооружены либо самострелами, либо луками и стре­лами, то и другое специально изготовляется для этой игры и являются копией с древних оружий лопаря, какими их описывает Шеффер, с той разницей, что стрелы не имеют наконечников и луки гораздо меньше. Они стреляют в бегущих оленей и тот, в кого попадет стрела, падает, притворяясь мертвым, охотники подходят к нему, делают вид, что осматривают добычу, затем принимаются свежевать оленя, делая вид, что снимают с него шкуру: охотники снимают либо каньги, либо косынку. Убитые должны лежать не двигаясь, остальные продолжают играть - причем ирвасы гонятся за важенками по-прежнему и это до тех пор, пока все олени не будут убиты. Затем игра начинается снова. Древность этой игры очевидна: она доказывается не только самым содержанием игры, но еще и тем, что при ней употребляются древнее оружие лопаря, давным-давно уже вышедшие из употребления. Интересно и то, что в то время, как в Нотозерском погосте в этой игре принимают участие лишь дети и подростки, а в Сонгельском по­госте в ней участвуют всегда взрослые. По мнению Н. Харузина этой игре, как и многим играм, предстоит обратиться из игры взрослых в игры детей и наконец, забыться совершенно. Игру эту устраивали только зимой.

Многие игры исчезли из обихода современных саамов. Вернее, они преобразились и приобрели больше развлекательное значение. Без игр и спортивных состязаний не обходится ни один праздник. В этих играх с удовольствием принимают участие и взрослые, и дети, и саамы, и русские. Вот некоторые из них.

**Метание аркана**



Участники игры должны накинуть аркан на рога чучела оленя, показав таким образом свою меткость и ловкость. Это чучело называется «хорей». Каждому участнику дается три попытки: считается, что этого достаточно как для полного триумфа, так и для безоговорочного поражения.

**Прыжки через нарты**



Для проведения прыжков используются от 2 до 10 макетов оленьих нарт (саамские сани), которые ставят в ряд друг за другом параллельно.

Много лет тому назад состязания по прыжкам через нарты существовали только для взрослых, но сейчас, в эпоху зрелищ и развлечений, к соревнованиям подключились дети. Специально для них создают длинную полосу препятствий из миниатюрных деревянных саней - кереж.

**Тройной национальный прыжок**

Участник выполняет с места три прыжка подряд толчком с двух ног и приземляясь на две ноги.

**Саамская борьба**

Игроки разделяются на 2 команды, выстраиваясь одна против другой, затем оба ряда сходятся и крепко берут друг друга за пояса, которые должны быть плотно 2 или 3 раза окручены вокруг туловища. Ухватившись за пояса, состязающиеся стараются своего противника повалить на землю. Подножки и другие хитрости воспрещаются

**Перетягивание шеста**



Команды, разделенные линией, стоят друг против друга. Двумя руками они держатся за шест. По сигналу участники игры начинают тянуть шест с соперником на себя, стараясь перетянуть их за линию.

**Борьба в кругу**

Два борца становятся в круг. По сигналу они начинают бороться, стараясь повалить соперника или вытолкнуть за пределы круга. Руки игроков держатся за пояса соперников или заложены за спину.

**Прыгуны**

Командная игра в виде эстафеты. С помощью прыжков следует преодолеть определённое расстояние. Выигрывает команда, показавшая лучшее время.

**Катание на оленях**

Ни одни саамские игры или массовые зимние праздники не обходятся без катания на оленях. Это развлечение, как для детей, так и для взрослых.

**Борьба на палках**



Два игрока, садятся друг напротив друга на землю. В руках у них деревянная палка. Ногами участники игры упираются в специальный деревянный щит или в ступни друг друга. Победителем становится тот, кто вырвал палку из рук противника.

**Стрельба из арбалета**



Стрельба из арбалета производится с расстояния 5 метров по мишени в форме волка. В полном соответствии с охотничьими традициями, важно, куда именно попадёшь в волка. От этого зависит количество набранных очков: одно дело – хвост, и совсем иное – голова.

1. Иоганн Шеффер (1621—1679) «Лаппóния» (лат. Lapponia) — книга, написанная Иоганном Шеффером на латинском языке. «Лаппония» является первой из печатных книг XVII века, из которой мир узнал об истории, природе, культуре и быте коренного населения Лапландии.

   Охватывает обширную историю топологии Северной Скандинавии, окружающей среды и условий жизни саамов, жилища, одежды, гендерных ролей, охоты, воспитания детей, шаманизма и язычества. [↑](#footnote-ref-1)
2. Джузе Ацерби (1773 - 1846 ). Итальянский натуралист, исследователь и композитор. В 1798 году Ацерби отправился в Лапландию, опубликовав свои впечатления в Трае через Швецию, Финляндию и Лапландию до Северной Капе в 1798 и 1799 годах. [↑](#footnote-ref-2)
3. «Описание М. Питера Гегстрема Лапландии, принадлежащей короне Швеции, наряду с путешествием Арвида Эренмальма по Западной Лаппмарк-Аселе, и географическим графиком, разработанным беем по такой возможности» [↑](#footnote-ref-3)