Заявка
о включении в Реестр объекта нематериального
этнокультурного достояния Республики Дагестан

1.	Наименование объекта нематериального этнокультурного достояния	**Детские игры даргинцев Акушинского района.**
2.	Вид объекта	Народные игры, традиционные единоборства и состязания.
3.	Этническая принадлежность носителя	Даргинцы.
4.	Языковая принадлежность носителя	Даргинский.
5.	Конфессиональная принадлежность	Ислам.
6.	Наименование места бытования объекта	Акушинский район Республики Дагестан.
7.	Населенный пункт являющийся местом бытования объекта	Акуша, Шукты, Усиша и другие окрестные села Акушинского района.
8.	Муниципальное образование Республики Дагестан, являющееся местом бытования объекта	МО «Акушинский район».
9.	Географические координаты мест бытования	42°16'41" с. ш. 47°'20" в. д.
10.	Краткое описание объекта	В дагестанских народных подвижных играх заключено духовное богатство многонационального края. В памяти народа сохранились игры, накопленные многими поколениями. В этих играх они отражали образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои. В содержании игр и правилах заключены представления о чести, смелости, мужестве. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший неповторимый игровой фольклор.

		Коллектив фольклорного ансамбля «Акуша» и жители Акушинского района сохраняют и передают детям и молодежи национальные игры своего района: «Мукеки-мукеки», «Шишнала», «Чярдуби», «Лянга» и «Щик».
11.	Подробное описание объекта	Игра – универсальное явление народной культуры, которое присуще всем народам. Она имеет разные функции, среди которых можно выделить прежде всего опосредованное отражение социальной действительности, моделирование тех или иных жизненных ситуаций. Этим объясняется многообразие игр, их деление по полу и возрасту участников. Одни и те же игры встречаются у разных народов не только Дагестана, но и России, но несмотря на универсальность, каждая из них имеет особые черты и атрибуты, характерные для определенной территории. Так, в селах Акуша, Усиша и др. в Акушинском районе можно выделить группу подвижных уличных игр «Шишнала», «Кубарь», «Лянга»; игр с предметами альчики «Чярдуби», «Щик»; пальчиковые «Мукеки-мукеки» и другие. ***«Шишнала»*** *(дарг.) в переводе с даргинского языка означает «стеклышки». Играли в неё и мальчики, и девочки»* (с.Акуша, Акушинский район). Инвентарь для игры был очень простой: 6-7 стеклышек (могли использовать камешки, кусочки шифера) и мягкий мяч, сделанный из носков участников игры. Стеклышки *шишнала* должны были быть одинаковой круглой формы. Самыми красивыми считались стеклышки зеленоватого оттенка, камни использовались реже. Чтобы избежать порезов и сделать края стекла безопасными, их шлифовали: все ребята в селе знали, у кого лучше «*шишне*» (кр. форма от «*шишнала*»), и поэтому каждый стремился быть первым. *Шишнала* собирали и хранили. Игра проходит на свежем воздухе – во дворе, на поляне. В игре участвуют как мальчики, так и девочки, количество игроков неважно. Участники разбиваются на две команды. Стеклышки ставятся стопкой на середину площадки на кон и пересчитывают на даргинском языке: «*ца*» – один, «*кIивал*» – два, «*хIябал*» – три, «*огъол*» – четыре, «*гьуя*» – пять, «*урекал*» – шесть, «*хIерал*» – семь. Вокруг чертят круг. Стекла не должны выходить за его пределы. При помощи

		считалки определяется команда, которой предоставляется право начать игру. Все участники игры отходят на три метра. С этого расстояния участник водящей команды должен мячом попасть в стопку стеклышек и разбить её. Как только «*шишнала*» разлетаются в стороны, участники команды, которые водят, разбегаются по площадке, чтобы собрать в стопку разлетевшиеся стекла. Участники второй команды быстро поднимают с земли мяч и начинают им «*кавшибде*» (дарг. сбивать) своих соперников, не давая им собрать фигуру из стеклышек заново. Считается, что если мяч попал в игрока, то он «*кавшибде*» (дарг. сбит), выбывает из игры, а если слегка коснулся игрока, то он только «*бяхъибли*» (дарш. ранен), и продолжает игру. Дотрагиваться руками, толкать участников игры нельзя. Игра продолжается до тех пор, пока участники не соберут все стекла. Если всех участников первой команды сбивают до того, как они успеют собрать стекла, ход переходит ко второй команде. И все начинается снова. Ту команду, которая больше собрала фигурок из стеклышек, определяют победителем. **«Кубарь (волчок)»** по-даргински «*джиргъинк1уни*» (акушинский диалект) или «*ддорхбик1унала*» (шуктинский диалект). Сам кубарь (волчок) называется по-даргински «*ддорхбик*». Это зимняя игра: «*ддорхбик*» гоняют по гладкому льду. Играть может как один, так и несколько человек сразу. Сам кубарь изготавливался из подручных средств. Он представлял собой небольшой деревянный цилиндр конусообразной формы от 4 до 8 см в ширину и от 5 до 11 см в высоту. Вырезался брусок из дерева, в него вбивался гвоздь, обтачивался для лучшего вращения. Сверху надевали железное кольцо, чтобы «*ддорхбик*» был тяжелее и дольше вращался. К нему привязывали веревку и оставляли петлю, которая надевалась на палец для удержания волчка, чтобы тот не укатился далеко. Веревочка должна быть 50-70 см. В *джиргъинк1уни* играют, собравшись по 2-10 человек, иногда в одиночку. «*Ддорхбик*» запускается по-разному: иногда его раскручивают между ладонями, а чаще накручивают на него веревочку и с силой дергают за ее конец. Это придает ему вращательное движение. Умелые игроки соревнуются, гоняя «*ддорхбик*» по

условленному направлению, часто извилистому, иногда лавируя между различными преградами в виде камней, палок, канавок и т.д. или преодолевая препятствие в виде небольших бугорков, кучи песка, снега и т.п. Для начала достаточно, чтобы «*ддорхбик*» дольше крутился, – это и будет первым результатом. Когда этим занятием овладеют в совершенстве, начинают устраивать поединки между «*ддорхбик*», сталкивая их друг с другом, пока один не повалится на бок.

«**Лянга**» – это маленький кусочек кожи с мехом, к которому пришита такая же маленькая пластина свинца. Кусочек меха должен быть размером примерно 2 на 2 см, мех – длинный. Информаторы рассказывают, что «*лянгу*» изготавливали из шкуры барана, а для утяжеления к ней пришивали кусок свинца, в котором проделывали отверстие для крепления к шкурке.

В игре могли участвовать как дети, так и взрослые. Играть можно парами, или по одному – это по желанию. «*Лянга*» легко умещалась в кармане, поэтому играли в любом месте: на годекане, в школе на переменах, и просто на улицах села. Прежде, чем перейти к описанию игрового процесса, необходимо дать несколько названий ударов по возрастанию сложности:

- «*Цаликъ*» – одиночные удары или *простушки* – когда нога после удара по лянге опускается на землю, затем поднимается для нового удара;
- «*К1иликъ*» – *пары* (набивание двумя ногами) – чтобы набить десять пар, нужно, соответственно, сделать 20 ударов. По одному разу набиваешь – считаешь «цаликъ» (одиночные удары), набиваешь по два, не касаясь земли, – считаются «к1иликъ» (пары). Каждый элемент игры набивается столько раз, сколько определяют до начала игры. Если, игроки решают подбросить 5 на 5, то каждый элемент исполняется игроком пять раз (можно 10 на 10), количество зависит от желания игроков
- «*Гъанушурала*» – один юри или *четвертинки* (приносит 25 очков);
- «*Шуц1а*» – два юри или *полсотни*

(приносит 50 очков);

- «*Гъавачирти*» – элемент набивания ногой (воздушные);
- «*Юри*» – набивание, подбрасывание.

«Лянгу» нужно подбрасывать, поворачивая согнутую в колене ногу так, чтобы голень качалась маятником, при этом не разгибая и не откидывая ноги вперед. Лянга должна лететь вверх и опускаться прямо к ноге играющего. «Лянга» должна падать свинцом вниз: свинец тяжелый, мех выполняет такую же функцию, как оперение наконечника стрелы. Цель игры – сделать как можно больше подбрасываний, чтобы «лянга» не упала на землю. Число участников не ограничивается. В «лянгу» играли, как командами, так и поодиночке, в зависимости от договоренности. Если во время выполнения трюков «лянга» падала, то ход игры переходил к другому игроку. Кто больше набьет ударов, тот и выиграл.

Сначала определяют по жеребьевке, кто будет первым набивать (подбрасывать) «лянгу». Для этого каждый игрок выбирает, какой стороной она должна упасть. Подбрасывают «лянгу» вверх, чьей стороной она упадет, тот и начинает игру первым. В «лянгу» играли на желание, на «щелбан», на то, о чем договаривались до начала игры. По завершении игры проигравший выполнял обещанное желание и дальше выбывал из игры. Игра продолжалась между оставшимися участниками до тех пор, пока не останется один победитель, который смог справиться со всеми этапами игры без ошибок.

Альчики (дарг.) «Чярдуби» – это небольшие овечьи косточки (бабки) сустава. Информаторы отмечают, что к «альчикам» было трепетное отношение: их лакировали, в некоторых аулах красили, плавили на них свинцовый утяжелитель, чтобы при сбросе вставали на определенную сторону, от чего поднималась их «ценность». У каждого была своя коллекция, которая хранилась в мешочке.

В игру может играть от четырёх до восьми человек. Игра была популярна с начала осени до зимних холодов. Это связано с тем, что основной атрибут – «альчик» доставался ребятам при массовом осеннем забое скота.

Прежде, чем перейти к описанию игрового

процесса, необходимо дать несколько определений, связанных с положением «альчиков» на игровом поле:

- «*Мул*» - упавший спинкой вверх, т.е. выпуклой стороной;
- «*Чик*» - упавший спинкой вниз, т.е. вогнутой стороной;
- «*Тав*» - упавший ребром, т.е. упавший на бок резной стороной;
- «*Дурус*» - упавший на бок резной стороной, а ровной стороной вверх.

Игра проходит следующим образом: Выбор первого хода. Каждый приходит со своими «альчиками». Если у кого их нет, то с ним делятся другие. Игроки садятся на землю в круг. Берут по игровой кости и подкидывают вверх, если она приземляется в положении «мул», то игрок начинает первым, в положении «чик» – вторым, в положение «тав» – третьим, а «дурус» – четвертым. Затем игрок берёт в ладони, сложенные чашей, одинаковое количество «альчиков» у каждого участника игры и рассыпает их на землю. «Альчики» оказываются в разном положении. Задача игрока по часовой стрелке пальцами попасть одним «альчиком» в другой, находящийся в таком же положении, «мул» с «мулом», «тав» с «тавом», «чик» с «чиком» и «дурус» с «дурусом» и т.д. При удачном ходе игрок забирает себе тот «альчик», в который попал и продолжает играть, при неудачном ходе (задел другой или не попал в «альчик» с таким же положением) ход переходит к следующему игроку. Если «альчики» упали касаясь друг друга, то их сбрасывают заново, стараясь сделать это так, чтобы играющему было сложнее их сбивать. Также грающий имеет право забрать себе те «альчики», которые будут в том же положении, что и сбиваемый «альчик». Когда выбивать уже нечего, происходит подсчет игроками «альчиков». Выигрывает тот игрок, кто набрал большее количество «альчиков».

Игра «**Камешки**» в переводе на даргинский «***щик***» (буртинский диалект), «*ачёт1*» (тантынский диалект). В игре могли участвовать все желающие. Играли как во дворе, так и дома, чтобы скоротать вечера.

Для игры нужно 5 камней, приблизительно одного размера округлой формы. Для описания

		игрового процесса, дадим название этапов игры на даргинском языке с переводом: 1. Первый ком (этап) «Цадиркь» (дарг.) – *одиночная фигура.* На первом этапе игры нужно подбрасывать по одному камню. Разбрасывают камешки на полу, берут один, подкидывают, берут следующий, подкидывают, ловят каждый камешек. Таким образом, собирают все камешки. Если камешек упал, ход переходит к следующему игроку. 2. Второй ком «ЧIудиркь» (дарг.) – *парная фигура.* На втором этапе, подбрасывая вверх один камень, нужно успеть взять в руку два других. Если камешек упал, ход переходит к другому игроку. 3. Третий ком «ХIябдиркь» (дарг.) – *тройная фигура.* На третьем этапе, подбрасывая вверх один камень, нужно успеть взять в руку уже три камня. Если игрок роняет хотя бы один камешек, игра переходит к сопернику. 4. Четвертый ком «ЛемцI» (дарг.) – *язык.* На четвертом этапе игры подбрасывается по одному камешку вверх, успевая при этом пальцем провести по игровому полю. 5. Пятый ком «Гумми» (дарг.) – *мостик* как элемент игры. На пятом этапе игры нужно камешек «марга» (в пер. с дарг.) – *осел, ишак* надо загнать под мостик, которым в игре становится ладонь левой руки. Правой рукой через нее перекидывают камни, таким образом разбрасывая их. Левой рукой берут камешек, подбрасывают его вверх, успевая при этом этой же рукой затолкать другой камешек под мостик. Камешек должен попасть на противоположную сторону мостика с первого раза, в противном случае игра переходит к сопернику. 6. Шестой ком «КьутI-кьутI» (дарг.) – *стук- стук.* На шестом этапе после каждого подбрасывания камешка вверх надо успеть стукнуть *«кьутI-кьутI»* два раза об пол, пока камешек летит вниз. Разбрасывают камешки, берут один, подкидывают его, ловят, а перед тем, как взять второй и последующие камешки, нужно постучать по полу, усложняя ход игры. Если все элементы выполнены без ошибок, игра продолжается дальше.

		7. Седьмой ком «ХІярш» (дарг.) – *гладить*. На седьмом этапе нужно успеть погладить *«хІярш»* камешки, подбрасывая при этом один вверх. Повторять это действие столько раз, сколько всего камней. 8. Восьмой ком «Заб» (дарг.) – *дождик*. На восьмом этапе нужно подбрасывать камешки таким образом: сначала один, потом два, потом три, потом четыре и закончить всеми пятью камешками, не уронив. Разбрасывают все камешки *«заб»,* берут один, подкидывают и ловят, затем берут еще один, подкидывают два, берут третий, затем подкидывают три, берут четвертый, подкидывают четыре, берут пятый. Заканчивается игра подбрасыванием всех пяти камешек вместе, поймав их тыльной стороной соединенных ладоней. При этом каждый камешек оценивается в 10 очков. Сколько камней сумел поймать игрок на ладошки, столько очков он и заработал. Если один камешек упал – минус 10 очков и так по цепочке. Кто поймал больше камней, тот и победил. При падении камешков ход переходит другому игроку. Если на протяжении игры не падает ни один камешек, игрок выигрывает и может начать игру снова. **Игра «Мукеки-мукеки» (дарг. Рог-рог)** может собирать как детей, так и взрослых. В игре могут участвовать от 2 и более человек. Игроки собираются в круг, определяют того, кто начнет игру. Все участники ставят указательные пальцы правой руки в центр круга и ждут, пока водящий прокричит, например: «*Мукеки-мукеки – кьяцала мукеки*!» («рог, рог – козий рог!») все поднимают пальцы наверх, так как у козы есть рога и так далее. Когда ведущий называет животных, у которых есть рога и поднимает палец наверх и все участники поднимают указательный палец за ним. Происходит это действие, например, под эти слова: • *Мукеки-мукеки*! – Рог-рог! • *Унцла мукеки*! – Бычий рог! • *Мукеки-мукеки*! – Рог-рог! • *Кьяцала мукеки*! – Козий рог! Если ведущий неожиданно прокричит чье-то имя

		или назовет животное, у которого нет рожек – участники игры палец поднимать не должны. Прокричать могут следующее: • *Мукеки-мукеки*! – Рог-рог • *Урца мукеки*! – Деревянный рог! • *Мукеки-мукеки*! – Рог-рог • *Вацала мукеки*! – Мышиный рог! • *Мукеки-мукеки*! – Рог-рог • *ЧатIала мукеки*! – Птичий рог! Если кто-то случайно поднимет палец, когда не нужно, его наказывают щелчками. Проигравший участник игры закрывает лицо руками, а ведущий щелкает его по лбу, в то же время оба участника быстро показывают друг другу любой палец своей руки. Если их пальцы совпали (например, оба показали большой палец), то игрок может вернуться и продолжить игру, в противном случае он получает щелчки до тех пор, пока они не покажут одинаковые пальцы.
12.	Предметы, связанные с объектом	Шишнала (стеклышки), чярдуби (альчики), лянга, камешки.
13.	Техники/Технологии, связанные с объектом	
14.	Способы и формы передачи традиции	Естественным образом от старшего поколения – младшему. Традиционные даргинские игры входят в репертуар вокально - хореографического ансамбля «Акуша» (с. Акуша, Акушинский район).
15.	Сведения о носителе НЭД	Жители Акушинского района.
16.	Сведения о хранителе НЭД	Муниципальное казенное учреждение «Управление культуры и туризма» муниципального образования «Акушинский район». Мусаадаева Салимат Магомедовна – методист МКУ «Управление культуры» МО «Акушинский район». Исаева Джума Малламагомедовна – директор ЦДИ Акушинского района.
17. А	История выявления и фиксации	2024 г. – экспедиция по выявлению объектов нематериального этнокультурного достояния под рук. А.В. Черных.

18.	Источники информации	• Булатова А.Г. Зимние игры и развлечения в традиционном общественном быту народов горного Дагестана // Вопросы общественного быта народов Дагестана в XIX – начале XX в. Махачкала, 1987 г. • Дибиров М.А. Дагестанская народная физическая культура Опыт ист.– этногр. исследования. — [Махачкала: Даг. кн. изд-во, 1975 г.] — 112 с. • Исламмагомедов А. И. Формы общественного досуга у горцев Дагестана // Вопросы общественного быта народов Дагестана в XIX – начало XX в. – Махачкала, 1987 г. – с. 45-62. • Мусаев М.Г. Традиционная физическая культура и спорт в жизни народов Центрального и Западного Дагестана: Аваро–андо–цезы, даргинцы, лакцы: автореферат дис. ... кандидата исторических наук: 07.00.07 / Ин-т истории, археологии и этнографии. — Махачкала, 2006. — 26 с. • фольклорный коллектив «Акуша» Акушинского района.
19.	Современное состояние объекта	Традиционные игры в Акушинском районе живут и сегодня, эта традиция сохраняется и передается из поколения в поколение. Как отмечают информаторы, в эти игры играли их бабушки и дедушки, а сейчас они пытаются передать их своим детям и молодежи.
20.	Авторы/Составители	Черных Александр Васильевич, д.и.н., профессор, член-корреспондент РАН, директор Института гуманитарных исследований УрО РАН; Чернышева Юлия Сергеевна, научный сотрудник Института гуманитарных исследований УрО РАН. ГБУК «Республиканский дом народного творчества» Министерства культуры Республики Дагестан.
21.	Фото, аудио, видеоматериалы связанные с объектом	Фото – https://disk.yandex.ru/d/S53zKLZPylszWA Видео – https://disk.yandex.ru/i/Z9jJnJZYjNe7CA

Подпись заявителя _____ Дата *26.12.24 г.*