**ИГРЫ НАРОДОВ СЕВЕРА**

**«Любить детей, творить добро,**

**дарить заботу и тепло!»**

**НАРОДНЫЕ ИГРЫ АЛЕУТОВ**

 Игры народов Севера издавна привлекают внимание исследователей, лингвистов, этнографов. Особый интерес представляют игры, ритуалы, праздники алеутов, с древнейших времен обосновавшихся на Алеутских островах и юго-западе Аляски и создавших своеобразную культуру морских охотников и рыболовов. Сведения об этой культуре мы находим в трудах многих ученых и путешественников как XIX, так и XX столетия.

Данные описания алеутских игр сделаны автором на основании собственных наблюдений (в 1980-х годах он работал в селе Никольском Алеутского района Камчатской области), а также на основе изучения специальной литературы.

В прошлом алеуты проводили игры как на открытом воздухе - на хорошо утоптанных площадках на берегу моря, так и в своих полуподземных жилищах. Национальные игры устраивались во время сезонных праздников, на традиционных праздниках кита, первой байдарки, перехода в зимние жилища, окончания сезона охоты. Для проведения праздника избирались распорядители из числа уважаемых людей, которым все беспрекословно подчинялись. Вокруг игровой площадки рассаживались так, что женщины оказывались с одной стороны, а мужчины - с другой.

**КАКАН**

Игра записана ученым и просветителем И. Вениаминовым. С 1824 во 1834 г. он был миссионером на Алеутских островах.

В игре принимают участие две пары соперников.

На земле рисуют два больших квадрата на незначительном расстоянии друг от друга. Внутри квадратов проводят три линии. Каждая пара играющих располагается у края своего квадрата. Стоя на коленях, игроки поочередно забрасывают в другой квадрат деревянные или костяные кружочки. Кружок должен попасть на одну из линии. К тому же, бросая кружок, играющий должен сбить им другие кружки, уже лежащие на линии. В случае промаха надо повторить бросок. Когда одна из пар соперников использует все свои кружки, тот, у кого их на линиях окажется больше, получает в награду несколько палочек.

Игра продолжается до тех пор, пока все палочки три раза не перейдут к одной и той же паре.

**КАЛУБА**

Описание этой игры дано в книге И. Барабаш-Никифорова "В стране ветров и туманов" (1934 г.).

У играющего в руках кольца и чурка. Их обычно вырезали из дерева и украшали резьбой. Кольцо напоминает большую ложку, в ковше которой вырезан круг-кольцо. Чурка - конусообразный снаряд, похожий на веретено. Играющий подбрасывает чурку, которая острым концом должна попасть в кольцо. Некоторые мастера попадают до ста раз подряд. Похожая игра есть у эскимосов. Только в кольце у них было три отверстия разной величины, что затрудняло выигрыш.

Играли на дробь, порох, пистоны, а то и на простой щелчок.

**АЛЕУТСКАЯ НАЦИОНАЛЬНАЯ БОРЬБА**

Это соревнование описано В, Иосельсоном в материалах об алеутском фольклоре, изданных в 1923 г.

Борьба происходила на специальной площадке, в круге из копий, воткнутых в землю древками острием вверх. Раздетые по пояс борцы, соревнуясь в силе и ловкости, должны были оторвать противника от земли и поднять его над собой. Игра велась достаточно серьезно: ведь оторванного от земли противника победитель старался бросить на острие копья. Естественно, что сегодня это условие неприемлемо и копья играют чисто декорационную роль.

**ОХОТНИК**

Стрельба из лука по мишени. Стрельба производится на расстоянии 25-50-100 шагов. Мишень делается из соломенных жгутов, свернутых в круг. Алеутский лук отличается от традиционного тем, что тетива протянута вдоль его наружной стороны. Стрелы имеют заостренные костяные наконечники (плоские или с зазубринами). Некоторые стрелы украшены оперением из расщепленных перьев.

**ПЕРЕТЯГИВАНИЕ НА СУДАТИХ**

Судатих - короткое копье с каменным острием. Соревнующиеся садятся друг против друга, вытянув ноги вперед и упираясь пятками в пятки противника. Держась двумя руками за копье, по команде каждый тянет его на себя. Задача - сдвинуть противника с места.

**ПЕРЕТЯГИВАНИЕ НА РЕМНЕ**

Заимствовано у чукчей.

Двое играющих садятся друг против друга, скрестив ноги. Им на шеи надевается кольцо из ремня. По команде каждый старается перетянуть соперника,сдвинуть его с места.

**ПЕРЕТЯГИВАНИЕ НА РУКАХ**

Заимствовано у чукчей.

Участники садятся друг против друга. Средними пальцами правых рук сцепливаются, а левыми руками упираются в левое плечо соперника и стараются сдвинуть его с места.

**ЛЕСТНИЦА**

Эта забавная лестница была постоянным атрибутом традиционных зимних праздников алеутов Укамах. Праздники проводились поочередно в разных селах. К ним долго готовились, сочиняли песни, сценки, изготовляли костюмы и маски. В середине праздника традиционная лестница (бревно с зарубками) убиралась. На ее месте ставили лестницу, сделанную из надутых пузырей или надутых чучел. По ней мог спуститься только самый ловкий. Вариант такой лестницы представляет собой сооружение, на котором крепятся (подвешиваются на веревках) прочные шесты - один ниже другого. Получается что-то вроде лестницы с подвижными перекладинами, висящими в воздухе. Края шестов украшены надутыми пузырями сивучей или нерпы. Пузыри разрисованы, а внутрь вложены различные побрякушки. Участник соревнования вбегает по наклонно установленному бревну и, переступая с шеста на шест, пытается спуститься вниз. Соревнование сопровождается пением и игрой на алеутском бубне, который не только аккомпанирует, но и передает состояние участника (дрожь от страха, уверенность и т.п.).

В. НИЛОВ

**Подвижные игры народов Крайнего Севера, которые можно использовать и на прогулке и в помещении.**

**Подвижные игры народов Крайнего Севера.**

Мы все знаем, что движение-главное проявление жизни ребёнка. Неподвижность приводит к понижению жизнедеятельности организма, задержке умственного развития. Движения являются для ребёнка важнейшим источником получения представлений и сведений о действительности.

В условиях Крайнего Севера полную потребность детей в активных движениях обеспечить трудно из-за неблагоприятных погодных условиях. Поэтому особое внимание уделяется подвижным играм. Эта форма деятельности наиболее близка и понятна детям, вызывает у них яркие эмоциональные переживания. В играх народов севера дети знакомятся с трудом, бытом, фольклором. Все эти игры просты по содержанию, и их можно проводить в детском саду и на площадках.

Ниже будут приведено описание некоторых игр народов Севера, которые можно использовать в работе с дошкольниками.

Прыжки через нарты (ненецкая игра) - в ряд ставится 5-6 санок (или любое другое препятствие) параллельно друг другу на расстоянии 40-50см. играющие поочерёдно прыгают через них на двух ногах, мягко приземляясь; во время прыжка нельзя задевать препятствие.

Олени и оленевод (долганска игра) - дети-олени находятся в разных местах площадки-тундры. Назначенный воспитателем оленевод берёт скакалку-маут. После сигнала воспитателя «лови» все разбегаются по площадке, а оленевод старается накинуть маут на оленя. Пойманный на время отходит в сторону. Игра заканчивается, когда оленевод поймает 3-4 оленя. Затем выбирается новый оленевод. Правила игры- надевать маут можно только на туловище оленя, не затягивая его.

Охота на волка – задача игры состоит в том, чтобы попасть мячом в бегущего волка. Охотник встаёт в 4-5 метрах от волка. С этого расстояния надо попасть мячом в волка. Волком может быть ребёнок, а можно сделать фигуру волка из фанеры. Тогда двое играющих будут дёргать эту фигуру за верёвку то влево, то вправо.

Птицелов – играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:- «в лесу, во лесочке, на зелёном дубочке, птички весело поют. Ай, птицелов идёт! Он в неволю нас возьмёт! Птицы улетайте! ». Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются, водящий начинает искать птиц. Тот, кого он поймал, подражает крику птицы, которую он загадал. Птицелов угадывает игрока и птицу.

Остяцкие гонки – устраиваются гонки на одной лыже. Надо скользить на одной ноге, отталкиваясь палками, пройти дистанцию 20м., дойдя до черты, попасть в мишень.

Охотники и куропатки – на полу обозначается несколько кружков диаметром 1-1, 5 м. – гнёзда куропаток. Выбираются 2 охотника, остальные куропатки. Под музыку куропатки летают, выполняют движения. На сигнал «охотник» куропатки прячутся в свои гнёзда. Охотник ловит ту куропатку, которая пошевелилась.

Кто быстрей построит чум – 2 команды по 10 человек. Вначале дети маршируют с гимнастическими палками под музыку, а потом по сигналу разбегаются и начинают строить чум. Каждая пятёрка строит свой чум, выигрывает та команда, которая построит все 2 чума.

Борьба на палке (ненецкая игра) - на площадке проводится черта. двое играющих садятся по обе стороны черты, один упирается ступнями ног в ступни другого. держась за палку двумя руками, начинают перетягивать друг друга. правила простые: начинать перетягивать палку только по сигналу; во время перетягивания палки не разрешается менять положение ступней ног.

**Игры народов Севера**

Подвижная игра: «Северная рыбка»

Цель: Совершенствование пространственной ориентации у детей.

Задачи: закрепление прыжка в высоту с места; развитие ловкости, выдержки, выносливости; закрепление знаний (расширение кругозора) названий рыб, обитающих в реках Крайнего Севера (муксун, нельма, ряпушка и т.д.)

Описание игры:

 Дети встают в круг и считалкой на северную тематику:

 «Прилетели в тундру утки

 Позолоченные грудки.

 Чтоб утяток выводить

 А тебе сейчас ловить»,

 Выбирают «рыбака», который держит в руках «удочку», (веревка с привязанным на конце грузом и вращает «удочку» по полу по кругу, дети подпрыгивают вверх, стараясь не коснутся ногами груза, кто коснулся ногами, называют «северную рыбу».

Методические указания:

 Нельзя повторять название рыбы, а кто не смог назвать, выходит из игры.

Подвижная игра: «Журавлик»

Цель: Совершенствование пространственной ориентации у детей.

Задачи: закрепление задержки дыхания в воде; совершенствование выполнения умения быстро сгруппироваться в воде «поплавок»; развитие быстрой реакции, решительности и выносливости; знакомство с названием северного журавля - стерхом по иллюстрации.

Описание игры:

 Дети в воде с масками лягушек на голове встают в круг. Считалкой выбирают ловишку - журавля, который встает в центр круга (в руках шнур с привязанным на конце «журавликом»).

 «Мы лягушки ква-ква-ква

 Прячемся от журавля

 Только в небо он взлетит

 Спрячемся в водичку мы!»

 «Журавлик» (из мягкого материала.), взлетает над головами, дети - лягушки должны быстро спрятаться, сгруппироваться в «поплавок», кто не успел спрятаться, становится журавлем. Выигрывает тот, кто ни разу не был «журавликом».

Методические рекомендации:

 Игра проводится в заключительной части занятия, на закрепление пройденного материала с детьми старшего и подготовительного возраста.

**Якутия находится в зоне «полюса холода» и «вечной мерзлоты». Столица - Якутск. Коренное население - якуты, эвенки, эвены, юкагиры и чукчи.**

В прошлом большая часть населения Якутии была занята скотоводством. Однако якуты не могли обходиться одним скотоводством (без охотничьего и рыбного промыслов). Особенность скотоводства якутов была связана с их проживанием в зоне «вечной мерзлоты» и с чрезвычайной трудоемкостью создания лугов и пастбищ в переохлажденной и переувлажненной тайге.

Игры якутов связаны с их бытом и трудом, обычаями и нравами. Занимавшиеся охотой, рыбной ловлей, оленеводством якуты кроме зимних усадеб имели так называемые летовки. С целью охраны природы усадьбы располагались на большом расстоянии одна от другой. Таким образом, якуты были вынуждены находиться часто в одиночестве. Встречались они друг с другом редко, в основном на облавной охоте, рыбной ловле неводом, уборочной страде, на сходках и праздниках. Такие встречи не обходились без состязаний и подвижных игр. Особенно изобиловали играми народные торжества по поводу проводов старого года и встречи нового. Обряды напоминали моления, пантомиму, игры.

На праздниках и в настоящее время проводятся якутские игры и состязания.

У якутов характерными являются четыре разновидности состязаний:

во-первых, единая для всех аборигенов Якутии своеобразная разновидность вольной борьбы - «Хапсагай», или «Тустуу». В прошлом борцы, приходившие на место схватки, были закрыты с ног до головы плащ-палаткой из замши. Деления на весовые категории не было, и нередко миниатюрный легковес оказывался в паре с гигантским тяжеловесом. Победителем не всегда становился тяжеловес. Часто исход борьбы решали ловкость, молниеносная реакция и хитрость. Условия единоборства были приближены к условиям схватки охотника с диким зверем;

во-вторых, прыжки - «Ыстанга», «Кылыы», «Куобах», входящие в ряд национальных видов спорта. «Ыстанга» по структуре движений и технике исполнения похожа на общеизвестные тройные прыжки, только у «Ыстанга» 10 удлиненных шагов-прыжков с ноги на ногу, на одиннадцатом прыжке спортсмен приземляется на обе ноги. Выигрывает прыгнувший наиболее далеко;

в-третьих, стрельба из лука и винтовки - «Ытыы». Мишенью лучникам служила гибкая талина, воткнутая в пенек. Стреляли стрелой с вилообразным наконечником, с хорошо заточенным лезвием. Стрелок должен был срезать стрелой талину. При стрельбе из винтовки мишенью служило лезвие ножа;

в-четвертых, метание маута («Маамыкта») - жесткого аркана из сыромятной кожи (толщиной с мизинец, длиной не менее 20 м) для ловли оленей. «Маут» - рулон из кругов разного диаметра. Держа одну половику рулона в левой руке, правой кидают вдаль вторую половину, кончающуюся петлей - удавкой. Метание «маута» в Якутии широко распространено и в настоящее время.

Все эти четыре разновидности состязаний включались в подвижные игры детей, что способствовало подготовке их к будущим состязаниям.

Изучением национальных якутских игр занималась М. А. Чудинова, а в настоящее время занимается С. И. Николаев.

Разрозненные и не всегда подробные сведения об отдельных видах игр можно встретить в этнографической литературе о народах Якутии и в литературе о физическом воспитании и спорте (см. литературу в конце сборника).

Ниже приводится несколько подвижных игр, распространенных среди детей и молодежи аборигенов Якутии.

**Игры без предметов**

**Тыытыкы**

(Перевода нет)

Играют дети дошкольного и младшего школьного возраста, имитируя охоту ястреба на птиц. Участвует от 4 до 40 человек.

Описание. На игровой площадке или в помещении чертят небольшой круг или прямоугольник - место «ястреба». Вся остальная часть площади объявляется «озером», «полем» или «лесом». Там отдыхают различные «птицы»: утки, гуси и др. Каждый игрок заранее сообщает, какую птицу он изображает. Обычный разговор запрещается, каждый подражает голосу своей птицы. На крик «ястреба» «тыы! тыы! тыы!» каждая «птица» отвечает своим криком и начинает «перелет» через «ястребиное поле», а «ястреб» стремится осалить ее рукой. Осаленная «птица» выходит из игры. Когда «ястреб» осалит последнюю «перелетную птицу», игра заканчивается. Последний осаленный становится новым «ястребом», и игра начинается сначала.

Если в игре участвует более 10 человек, то рекомендуется увеличить количество «ястребов» и не выводить осаленных «птиц» из игры, а начислять им штрафные очки. Тогда играют до определенного количества очков.

Правила.

Ловить можно только в «ястребином поле» (кругу или прямоугольнике).

Пойманные не участвуют в игре до тех пор, пока не будут переловлены все «птицы». Если за каждую пойманную «птицу» начисляют очко, то она продолжает играть.

**Невод (Мунгха)**

В «Невод» играют дети младшего и среднего школьного возраста (в прошлом играли и взрослые - на свадьбах, календарных праздниках). Игра проводится на воздухе или в просторном помещении. Количество участников - от 5 до 40 человек.

Описание. Очерчивают площадку примерно следующего размера: длина 20-30 м, ширина 10-15 м. На левой и правой сторонах площадки выделяются места для спасания «рыб» («кэнэни»), ограниченные линиями по ширине площадки. Остальная площадь - «вода», по которой плывут «рыбы» («туона»).

В начале игры все участники делятся на «рыб» (2/3 играющих) и на «невод» (1/3). «Рыбы» находятся в «кэнэни» на одной стороне; играющие, изображающие невод, берутся за руки, образуя цепь. По сигналу «рыбы» начинают заходить в «туона», перебегать на другую сторону или бегать по «туона». Изображающие невод бегут к ним, сохраняя цепь, стараются окружить любую «рыбу» или несколько «рыб». Когда руки двух крайних игроков в цепи «невода» сомкнутся, образуя кольцо, все «рыбы», оказавшиеся в нем, считаются пойманными и выходят из игры. Так играют до тех пор, пока не останется 2-3 «рыбы». Они становятся «неводом», и игра начинается сначала.

Правила.

Игроки, изображающие невод, не имеют права выходить за линию «туона» и ловить там «рыб».

Ловля «рыб» «неводом» разрешается и в том случае, если какая-либо «рыба» упадет. Но все действия «невода», вызывающие падение «рыбы», запрещаются.

«Рыбы» не имеют права находиться (больше 10 с) долго в «кэнэни».

Разрывать цепь игрокам, изображающим невод, при ловле «рыб» не разрешается. В противном случае пойманные «рыбы» отпускаются на волю.

**Игры с предметами**

**Вестовой (Илджит)**

Якуты, как и многие другие народы, пользовались в прошлом вестовыми знаками, которыми служили узлы на связках тесемок из кожи и тряпок. О значении узлов договаривались заранее. Такие связки с узлами доставлялись верховыми или пешими вестовыми адресату. Игра «Вестовой» имитирует эту древнюю почту якутов. В настоящее время она проводится детьми дошкольного и школьного возраста на ровной площадке на воздухе или в просторном зале. В ней участвует от 6 до 40 человек. Для игры требуются две небольшие связки бечевок (только не конопляных).

Описание. Участники разделяются на две группы, которые делятся на пары - «лошадей» и «вестовых». Обе группы выстраиваются на расстоянии 2 м друг от друга. Каждая становится в две колонны в затылок. Одна колонна - «лошади», другая - «вестовые». В обеих группах «вестовые» держат в руках связку бечевок своей группы. По сигналу «вестовой» из первой пары в каждой группе слегка шлепает связкой бечевок свою «лошадь» (т. е. напарника). «Лошадь» выскакивает вперед и в сопровождении «вестового» обегает 2 раза свою колонну. После двух кругов «вестовой» передает свою связку очередному «вестовому» своей группы. Тот со своей «лошадью» также обегает 2 раза свою колонну, и так до тех пор, пока все не примут участие в беге. Последний «вестовой» спешит вручить связку бечевок руководителю игры. Выигрывает группа, которая закончит игру раньше.

Правила.

Во время бега «вестовой» не имеет права обгонять свою «лошадь».

Передавать связку следующему «вестовому» разрешается только после двух кругов, при этом он не имеет права выбегать навстречу.

Каждый раз после того, как пара, стоящая впереди, убежит, все передвигаются вперед на один шаг.

**Игра в городки (Маc мохсуо)**

В этой игре, которая является якутской разновидностью городошной игры, участвуют дети школьного возраста и молодежь, до 20 человек. Играют на ровной площадке размером не менее 5X20 м. Требуются три городошных чурочки (лэкээ) диаметром 5 см - одна высотой 15 см и две другие высотой 20 см (их отпиливают от сука сухой лиственницы). Кроме того, нужны лиственничные палки-биты (мохсуо) диаметром 3-3,5 см и длиной 60 см - по 10 для каждого участника.



Описание. Чертится круг диаметром 3 м или квадрат («кюре») со стороной 3 м. Расстановка чурочек имеет два вида (две фигуры - рис. 1). В первой фигуре две длинные лэкээ ставятся на переднем крае «кюре» рядом стоймя, а короткая лэкээ кладется на верхние торцы. Во второй фигуре все лэкээ укладываются торцами вперед к игроку (см. рис. 1).

Дистанция для выбивания определяется самими игроками. Вначале бьют издалека. Затем после выбивания первого лэкээ переходят на ближнюю линию, которая обычно находится на середине дистанции. Каждый игрок бьет до тех пор, пока не выбьет все лэкээ из «кюре». Подсчет очков ведется после выбивания двух фигур. Сколько у каждого осталось неиспользованных палок из десяти, столько очков записывается в личный счет победителя. Истратившие же все свои 10 палок, но не выбившие обе фигуры получают ноль очков. После того как все примут участие в игре, ее начинают снова. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

Правила

Лэкээ надо выбивать из «кюре» независимо от того, лежат они или стоят (как в «Городках»).

Каждый раз игрок начинает выбивать лэкээ с начальной линии и передвигаться на среднюю только после того, как выбьет одну из них.

Выигрывает игрок или команда (если играют командами), у которых осталось больше палок (очков) в конце игры.

**Прорубь (Ойбон)**

Игра имитирует один из видов подледного лова рыбы. В прошлом в «Прорубь» играли на праздниках взрослые и дети, в настоящее время играют дети среднего школьного возраста (на воздухе круглый год, в местах, где можно вырыть «проруби» - небольшие ямки). Для игры нужны палки по количеству участников и мяч диаметром 5-6 см. Палка должна быть толщиной в обхват рукой, длиной, соответствующей росту участника, а также прямой, чтобы было удобнее засовывать ее в ямку («прорубь»). На игровой площадке выкапывают ямки («проруби»). Число их равно количеству участников без водящего. Диаметр ямки 5 см, глубина 5-6 см. Донышко ямки должно быть равно толщине палки (рис. 2, с). В такую «прорубь» должна влезать только одна палка-клюшка. «Проруби» размещают концентрическими кругами на расстоянии 1,5-2 м друг от друга (рис. 2, б).

**

Описание. Выбирается один водящий, который становится в стороне. Остальные игроки занимают места у «прорубей», опуская один конец палки в свою «прорубь». Водящий получает мяч. По сигналу водящий начинает наступление: концом палки осторожно ведет мяч к одному из ближайших игроков, стараясь затем «отнять» у него «прорубь» (рис. 2, в), для чего должен попасть мячом в игрока (в ноги, но не выше щиколотки) или вогнать свой мяч в «прорубь» игрока рядом с его палкой (см. рис. 2, в).

Утопив мяч в чужой «проруби», водящий начинает считать: «Раз, два...» (до десяти). Во время счета он стремится засунуть свою палку в «прорубь», а ее владелец пытается выбросить своей палкой мяч из ямки. Каждый игрок имеет право, улучив момент, отбить палкой подгоняемый к его «проруби» мяч. Чтобы мяч не попал ему в ноги, он подпрыгивает вверх, опираясь о палку. Соседи по «проруби» помогают: они отбрасывают мяч водящего палками при приближении к ямкам.

Водящий, не сумевший отвоевать себе «прорубь» в течение условленного времени, считается проигравшим. Тогда выбирается новый водящий.

Правила.

Нельзя бить по мячу руками, ногами, туловищем.

Запрещается любое применение силы в ходе игры (иначе игрок становится водящим или выходит из игры).

Если водящий занял ямку, то становится ее обладателем, а бывший владелец - водящим.

**«Выгрузка хаяха» («Хаях»)**

**(Традиционное название этой игры - «Хаях хостонуу» (дословно «Выгрузка хаяха») )**

Условия вечной мерзлоты позволяли якутам делать большие запасы замороженного молочного продукта, носившего название «хаях». Отколоть и вытащить его из глубокого погреба доставляло немало хлопот. Ребята этот процесс имитируют в игре «Выгрузка хаяха», в которой участвуют дети школьного возраста. Это силовая игра. Для нее требуется прочный столб или что-либо заменяющее его. Размер площади игры около столба зависит от количества участников.

При проведении игры в повседневной одежде желательна чистая подстилка, на которую можно сесть, не опасаясь загрязнить одежду (участники игры разуваются и остаются в носках).

Описание. Выбирается самый сильный игрок - «терють» или «кореш». Он садится у столба, охватив его руками. Другие игроки тоже распределены по силе: второй, третий и т. д. Второй отходит в сторону - ему предстоит единоборство с остальными, которые садятся соответственно своим номерам позади первого в цепочку, причем каждый держится за талию сидящего впереди, сцепив пальцы рук (как в русской игре «Репка»). Второй по силе игрок подходит к последнему звену цепи (последнему игроку), берет его за талию обеими руками и тянет на себя (без рывков, плавно, спокойно). Если кто-либо из игроков не выдержит и разомкнет свои руки, то он и все сидящие за ним выбывают из игры. Теперь тянет за талию крайнего в оставшейся части цепи. Так часть за частью он рвет цепочку и добирается до «кореша». Начинается единоборство, которое продолжается, пока один из них не сдастся: «кореш» разъединит руки и выпустит столб или его соперник откажется продолжать игру. Можно лимитировать единоборство временем. Игра может вестись и в положении стоя.

Правила

Каждый раз начинать тянуть цепочку игроков за талию можно только по сигналу.

Вышедшим из игры не разрешается каким-либо образом влиять на ход игры.