




МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«БАГДАРИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

Согласовано Руководитель кафедры:  /Будаева Н.Б./ Протокол № <u>1</u> от <u>29.08</u> 2023 г	Согласовано Зам.директора по НМР:  /Каошантин И.Д./ Протокол № <u>1</u> от <u>30.08</u> 2023 г	Утверждено Директор ОУ:  /Загдаева Н.А./ Приказ № <u>1</u> от <u>30.08</u> 2023 г
--	--	---



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ШАГАЙ НААДАН»

Направление: социальное

Составитель:

Будаева Наталья Баировна,
учитель бурятского языка

с. Багдарин, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	3
Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «шагай наадан».....	7
Личностные результаты:	7
Метапредметные результаты.....	8
Предметные результаты.....	10
Содержание курса внеурочной деятельности «шагай наадан».....	10
Тематическое планирование.....	12
Список использованной литературы	14

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Общая характеристика

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шагай наадан» (далее – Программа) для 5 классов составлена на основе положений и требований к результатам освоения основной образовательной программы, представленных в федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования, утвержденном приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования», а также с учетом:

✓ федеральной рабочей программы воспитания, утвержденной приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 23.11.2022 г. № 1014 «Об утверждении федеральной образовательной программы среднего общего образования»;

✓ письма Министерства просвещения Российской Федерации от 05.07.2022 № ТВ-1290/03 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Информационно-методическим письмом об организации внеурочной деятельности в рамках реализации обновленных федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования»);

✓ Учебного плана МАОУ «Багдаринская средняя общеобразовательная школа» на 2023-2024 учебный год;

✓ Основной образовательной программы основного общего образования МАОУ «Багдаринская средняя общеобразовательная школа»;

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящий момент в современной ситуации возрождения и развития культурных традиций актуальной стала проблема народности воспитания, обновления содержания образования общечеловеческим и регионально этническим компонентом.

Мы живем в России. Это многонациональная страна. У каждого коренного народа свои традиции и обычаи, а так же, свои определенные игры. Проживая в одной стране, мы должны уважать, ценить и понимать все достоинства народов без исключения. Мы должны работать над снижением агрессивности и конфликтности в коллективах, уменьшать проявление межличностных, этнических, религиозных и т.п. разногласий. Поэтому проблема толерантности на сегодняшний день очень актуальна. А так же на сегодняшний день бурятский народ отошел от своих истоков. Поэтому необходимо воспитывать у детей уважение к истории, культуре своего народа.

Цель курса «Шагай наадан»

Курс ориентирован на сохранение культурной памяти, формирование у обучающихся навыков толерантных отношений, личной позиции по отношению к прошлому и настоящему культуры бурятского народа.

Основные задачи курса:

- дать дополнительные знания по культуре бурятского народа, акцентируя внимание на сохранение уникальности их развития и культурной самобытности;
- расширить знания обучающихся об истории Бурятии посредством привлечения внимания к национальным играм бурят;
- стимулировать познавательный интерес обучающихся к материальным, культурным и духовным ценностям народа,
- развивать интерес и любовь к бурятской национальной культуре, народному творчеству, обычаям, традициям, обрядам, к национальным играм;
- способствовать осознанию обучающимися своей социальной идентичности как жителей своего края;
- формировать у обучающихся личностное, эмоционально окрашенное восприятие прошлого;

Место курса «Шагай наадан»

Программа курса рассчитана на 34 часа, которые могут быть реализованы в течение одного учебного года в составе группы из обучающихся 5-ых классов. Программа является содержательным и методическим ориентиром для составления педагогами рабочих программ и их реализации во внеурочной деятельности. Предложенные в программе элементы содержания и алгоритм деятельности обучающихся могут быть конкретизированы (детализированы или обобщены) с учетом возрастного состава учебной группы, условий школьной информационно-образовательной среды и возможностей доступа к работе с краеведческими материалами. При проведении занятий предусмотрены такие формы работы, как беседы, игры и др.

Особенностью программы является практическое освоение национальной бурятской игры «Шагай наадан», разновидности игр на косточках - шагай, развитие интереса у обучающихся к традициям и наследию бурятского народа.

Содержательные элементы программы предполагают организацию вокруг них поисково-исследовательской деятельности обучающихся, результаты которой могут быть оформлены в виде учебных проектов.

Взаимосвязь с федеральной рабочей программой воспитания

Программа курса разработана с учетом рекомендаций федеральной рабочей программы воспитания, предполагает объединение учебной и воспитательной деятельности педагогов, нацелена на достижение всех основных групп образовательных результатов – личностных, метапредметных, предметных.

Программа носит историко-просветительскую и гражданско-патриотическую направленность, что позволяет обеспечить достижение следующих целевых ориентиров воспитания на уровне основного общего образования:

- осознанное принятие обучающимися своей российской гражданской идентичности в поликультурном, многонациональном российском обществе;
- понимание обучающимися своей сопричастности к прошлому, настоящему и будущему народа своей России и в частности своей республики;
- проявление обучающимися уважения к историческому и культурному наследию своего и других народов России, символам, праздникам, памятникам, традициям народов, проживающих в родной стране;
- сознательное отношение и проявление обучающимися уважения к духовно-нравственным ценностям российского общества.

Программа «Шагай наадан» имеет социальную направленность. Игра в «шагай» имеет огромную роль в воспитании любви к родному краю, в формировании уважения к обычаям и традициям народа. Играя в лодыжки, дети получают много знаний о скотоводстве, учатся считать, ориентироваться в пространстве. У них сформировываются важнейшие умственные, нравственные и физические качества: ловкость, меткость, координация, зоркость, мелкая моторика, логическое мышление, смекалка, терпение, сообразительность, чувство коллективизма и дружбы. Существуют разные варианты игр в зависимости от количества игроков: личное первенство и командная игра (от двух до десяти человек и больше). Игра в группе учит совместной деятельности людей разного возраста, взаимоуважению и сплоченности.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАГАЙ НААДАН»

Содержание программы «Шагай наадан» направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов обучения.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

– **гражданское воспитание:** активное участие в жизни местного сообщества, родного края; представление о правилах межличностных отношений в поликультурном и многоконфессиональном обществе; готовность к разнообразной совместной деятельности, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи; неприятие действий, наносящих ущерб социальной и природной среде;

– **патриотическое воспитание:** осознание российской гражданской идентичности в поликультурном и многоконфессиональном обществе, проявление интереса к познанию истории, культуры своего края, народов России; уважение к историческому и природному наследию, традициям разных народов нашей страны;

– **духовно-нравственное воспитание:** представление о традиционных духовно-нравственных ценностях народов России; ориентация на моральные ценности и нормы современного российского общества в ситуациях нравственного выбора;

– **эстетическое воспитание:** восприимчивость к традициям и творчеству своего и других народов, понимание ценности роли этнических культурных традиций и народного творчества;

– **физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:** осознание ценности жизни; умение осознавать эмоциональное состояние себя и других, умение управлять

собственным эмоциональным состоянием; сформированность навыка рефлексии;

– **трудовое воспитание:** установка на активное участие в решении практических задач в рамках организации, района, республики; уважение к труду и результатам трудовой деятельности;

– **экологическое воспитание:** ориентация на применение знаний из социальных наук для решения задач в области окружающей среды; повышение уровня экологической культуры;

– **ценность научного познания:** овладение основными навыками исследовательской деятельности; осмысление значения истории как знания о развитии человека и общества, о социальном, культурном и нравственном опыте предшествующих поколений; овладение навыками познания и оценки событий прошлого с позиций историзма; формирование и сохранение интереса к истории как важной составляющей современного общественного сознания.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ – воспитывать интерес и серьезное отношение к играм, как к полезным и нужным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность;

– выработка у учащихся умения применять полученные знания на практике;

- ознакомить обучающихся с разными видами игр разных народов;

– познакомить обучающихся с основными видами игры «Шагай наадан»;

– обучить конкретным навыкам игры;

– развивать творческую инициативу, фантазию, воображение;

Универсальные учебные познавательные действия:

– *базовые логические действия:* выявлять и характеризовать существенные признаки объектов; выявлять характерные признаки видов игр;

– *базовые исследовательские действия*: проводить по самостоятельно составленному плану небольшое исследование на основе регионального материала; самостоятельно формулировать обобщения и выводы по результатам проведенного исследования, определять новизну и обоснованность полученного результата;

– *работа с информацией*: применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников; извлекать информацию из источника; высказывать суждение о достоверности и значении информации источника.

Универсальные учебные коммуникативные действия:

– *общение*: участвовать в обсуждении событий прошлого; публично представлять результаты выполненного исследования, проекта; осваивать и применять правила межкультурного взаимодействия в школе и социальном окружении;

– *совместная деятельность*: участвовать в групповых формах работы; принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению;

Универсальные учебные регулятивные действия:

– *самоорганизация*: ориентироваться в различных подходах принятия решений (индивидуальное, принятие решения в группе); составлять план действий, делать выбор и брать ответственность за решение;

– *самоконтроль*: владеть способами самоконтроля и рефлексии; объяснять причины достижения (недостижения) результатов деятельности, давать оценку приобретенному опыту, уметь находить позитивное в сложившейся ситуации; вносить коррективы в деятельность; оценивать соответствие результата цели и условиям;

– *эмоциональный интеллект*: ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого; регулировать способ выражения эмоций;

– *принятие себя и других*: осознанно относиться к другому человеку, его мнению; признавать свое право на ошибку и такое же право другого.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

– способность представлять устное и письменное описание событий, явлений, процессов истории родного края, основанное на знании исторических фактов;

– способность применять знания в общении как основу диалога в поликультурной, многонациональной и многоконфессиональной среде;

– умение устанавливать взаимосвязь событий, явлений, процессов прошлого с современной ситуацией;

– осознание необходимости сохранения культурного наследия своего региона.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАГАЙ НААДАН»

Раздел 1. Введение в игру «Шагай наадан».

Темы занятий: Комплектование групп. Основы безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности. Вводное занятие. Изучение происхождения бурят и виды бурятских игр.

Раздел 2. История возникновения «Шагай наадан»

Темы занятий: Знакомство с видами игр «Шагай наадан»: щелканье, подбрасывание цепочки, конные скачки, четыре трудных, малоизвестные игры шагай. Занимательные рассказы о шагай, игры в кости у разных народов.

Раздел 3. Пять драгоценностей в народном творчестве. «Табан хушуун мал»

Темы занятий: Унэтэ долоон эрдэниин нэгэн (морин тухай), тэмээн тухай, эбэртэ мал, хонин, ямаан, табан хушуун малаа таашаан магтая!

Раздел 4. Разновидности игры – шагай наадан. Правила игры.

Разновидности: «Шагай шүүрээн», «Хонгоордолго», «Шагай няһалалга», «Таалсалга», «Хумпараа хаялга», «Мори урилдаан», «Алаг мэлхэй», «Хонхо бүхэ түүлгэн», «Дүрбэн бэрхэ», «Хоёр лама, хорин шүдхэр», «Табаршаалга», «Шагай шүүрэлгэ», «Шагай харбалга», «Ёрхо», «Хорёо барилга», «Алтан сэргэ».

Раздел 5. Проведение турнира. Соревнования между участниками.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Темы	Основное содержание	Основные виды деятельности обучающихся
Введение в игру «Шагай наадан» (2ч)	Инструктаж по технике безопасности. Вводное занятие. Изучение происхождения бурятских игр.	Объяснять содержание понятий: культура народов; объект культурного наследия. Осуществлять поиск, отбор информации, раскрывающей содержание бурятских народных игр. Народная игра - важнейший способ передачи богатства традиции от одного поколения к другому. Игра - это школа воспитания. В ней свои «учебные предметы». Одни из них развивают ловкость, меткость, быстроту и силу; другие учат премудростям жизни, добру и справедливости, чести и порядочности, любви и долгу.
История возникновения «Шагай наадан» (3ч)	Знакомство с видами игр в кости у разных народов. Значение бурятской народной игры «Шагай наадан». Из истории «шагай наадан».	Объяснять содержание понятий: «Шагай наадан» – символ жизни и плодородия, символ скотоводства, «табан хушуун мал» - традиционные пять видов скота: хонин (овца), ямаан (коза), үхэр (корова), морин (лошадь),

		тэмээн (верблюд). Знакомство с историей возникновения игры «Шагай наадан».
Пять драгоценностей в народном творчестве (4ч)	Пять видов домашних животных – пять драгоценностей в устном и художественном творчестве. Үнэтэ долоон эрдэнийн нэгэн (морин тухай), тэмээн тухай, эбэртэ мал, хонин, ямаан, табан хушуун малаа таашаан магтая!	Знакомство с устным народным творчеством: загадки, пословицы, скороговорки о «шагай». Н-р, Шагай, шагай, шагайхан Шагай наадан аятайхан
Разновидности игры – шагай наадан. Правила игры (20ч)	Разновидности: «Шагай шүүрэн», «Хонгоордолго», «Шагай няһалалга», «Таалсалга», «Хумпараа хаялга», «Мори урилдаан», «Алаг мэлхэй», «Хонхо бүхэ түүлгэн», «Дүрбэн бэрхэ», «Хоёр лама, хорин шүдхэр», «Табаршаалга», «Шагай шүүрэлгэ», «Шагай харбалга», «Ёрхо», «Хорёо барилга», «Алтан сэргэ».	Знакомство с видами и правилами игр «Шагай». Практические занятия.
Проведение турнира (5ч)	Соревнования между участниками.	Участники турнира соревнуются в трех основных видах игры «Шагай наадан»: «Шагай шүүрэн», «Шагай няһалалга», «Мори урилдаан»

Список использованной литературы

1. Алагуева В.П. Золотая книга о бурятах. – Улан-Удэ: Бэлиг,2019
2. Аюшеева Ц-М.Б. Шагай наадан– Улан-Удэ: ПАО «Республиканская типография»,2019.-112с.
3. Бабуева В.Д. Материальная и духовная культура бурят. – Улан-Удэ: Центр сохранения и развития культурного наследия Бурятии, 2018.
4. Бабуева С.Д. Бальжинимаева Ц.Ц. «Буряад зоной урданай нуудал – байдалай тайлбари толи» – Улан-Удэ: Бэлиг,2015
5. «Толон» газетын хууданууднаа, 2011он
6. Тугутов Н.Е. Бурятские народные игры, – Улан-Удэ: Бэлиг, 1994
7. <http://mungen-tobsho.com/archives/6443>
8. <https://soyol.ru/bur/buryad-arad/buryad+xubsahan/5570/>

Национальная бурятская и монгольская игра «Шагай наадан» входит в список нематериальных сокровищ ЮНЕСКО.

Одно из первых упоминаний о «шагай наадан» можно найти в письменном памятнике 13 века «Сокровенное сказание монголов». Один из эпизодов рассказывает о том, как дети монголов играли в кости. Краеведы предполагают, что эту игру кочевые племена знали еще ранее 13 века. Она была не только символом жизни и плодородия, но и символом скотоводства, обозначающего 5 драгоценностей бурят: хонин (овца), ямаан (коза), ухэр (корова), морин (лошадь), тэмээн (верблюд).

«Шагай наадан», в переводе «бараньи кости» (лодыжки) или косточки. (Лодыжки - специально обработанные кости надкопытных суставов овечьих ног). Эта игра является отражением основного занятия народа- скотоводства, поэтому косточки (бараньи-кости) означают пять видов животных:

1. «хонхо» (с выемкой), упавшие вогнутой стороной вверх – козёл (козлик);
- 2 «бухэ» (горбатый), упавшие выпуклой стороной вверх – это овца;
- 3 «морин» (конь), упавшее на бок ровной стороной, ребром - это лошадка;
- 4 «ухэр» (крупный скот), упавшее на бок резной стороной – это бычок;
- 5 «тэмээн» - это кости, оказавшиеся в сидячем положении – встали на «дыбы» или берцом – это верблюд.



Условия и правила игры.

1. «Мори урилдаан – Конные скачки»

Играют двое или трое и т.д. в зависимости от количества костяшек. Играющие выбирают по одному «бегунцу» - коню из кучки косточек и ставят по обеим сторонам 10 «столбов» (косточки), установленных заранее друг за другом. Затем играющие берут по 3 косточки и бросают по очереди на кон. Если среди них окажется 1 конь, бросавший берет своего коня, и передвигает на 1 «столб» вперед, если окажется 2 коня или 3, то ставят коня рядом с третьим или с четвертым «столбом». Если же ни одна из 3-х косточек не упадет в положении коня, то конь бросавшего игрока остаётся на месте. Следующие игроки по очереди проделывают тоже самое. Игра продолжается. После нескольких бросков чей-нибудь конь проходит все 10 «столбов», значит он и выиграл бега. Можно продолжить игру и определить чей конь «прибежит» вторым, третьим и т.д.

2. «Алтан сэргэ - золотая коновязь»

Играющие по очереди бросают на кон по 5 или 6 косточек (зависит от диаметра площади посередине с коновязем). Если среди них окажется 1 конь, бросавший берет своего коня, ставит к коновязю, если окажется 2 коня или 3, и так далее. Если же ни одна из 3-х косточек не упадет в положении коня, то он передается следующему игроку. Побеждает тот, у кого не осталось косточки.

3. «Дүрбэн бэрхэ - 4 молодца».

Играющие по очереди бросают на кон по 4 косточки. Если эти косточки принимают 4 разных положения – бүхэ, хонхо, морин, үхэр – значит, выпало 4 молодца – 4 бэрхэ. Слово «бэрхэ» означает трудность, ловкость и действительно трудно бывает, чтобы все четыре косточки приняли желаемые положения. Бросают по очереди, пока не выпадет 4 бэрхэ. Выигрывает тот, кто первый достигнет цели. Можно продолжить игру и определить, кто на втором, третьем местах.

4. «Алта буулгаха - Золотинка».

Эта игра проще предыдущей. Здесь также на кон бросают по 4 косточки и они должны упасть все 4 или овечками или козликами и т.д., т.е. в все в одинаковом положении. Выигрывает тот, у кого вперед выпало 4 одинаковых вида «животных». Можно усложнить игру, начав игру с пяти или 6 косточек и добиться той же цели.

5. «Арбан хоёр шагай - 12 косточек»

Берут 12 косточек и подбрасывают их, у кого больше косточек упадет в положении бұхэ, тот и начинает игру. Очередь следующего в нисходящем порядке по количеству косточек - бұхэ. Играющий берет все косточки, подняв их вверх, бросает, затем выбирает и откладывает все бұхэ, остальные опять подбрасывает и снова отбирает и так до 12 раз. Если в результате 12 попыток ему удастся выбрать все косточки, он выигрывает, и игра должна начаться снова. Если никому не удалось выбрать все косточки, выигрыш достается тому, у кого отобранных косточек больше.

6. «Шагай тааха - Угадывание».

Играющие берут по одинаковому количеству косточек и прячут в таком месте, чтобы другие не могли видеть. Затем берут горсть какого-то количества косточек, но так, чтобы остальные не знали, сколько взять и выставляют кулаки с зажатыми в них косточки. Каждому игроку необходимо угадать сколько косточек в зажатых кулаках вместе, т.е. найти сумму. Когда все игроки высказали по очереди свои предположения, кулаки разжимают и подсчитывают сумму косточек. Угадавшему отдают косточки, т.е. все угаданную сумму. Если никто не угадал, игру начинают снова. Играют до тех пор, пока один не выигрывает у остальных, т.е. не заберет все косточки.

7. «Няһалалга - Щелканье»

Игра проходит в 2 этапа. Начинает игру тот, у кого при жеребьевке (бросании костей) выпадет наибольшее количество бұхэ. 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, косточка-цель, откатываясь от удара, так же не должна задевать соседние косточки. При правильном попадании играющий берет одну косточку себе на выбор ту, которую сбил, или ту, которой сбил. Игрок не должен забирать выигранную кость той рукой, которой щелкал. В противном случае, считается ошибкой. Если играющий промахнется, он передает ход другому игроку. Так продолжается до тех пор, пока на кону не остается три косточки. В этом случае начинается заключительный этап игры. Когда остается 3 косточки, тот, кто в данный момент играет этими костями, собирает и бросает все 3 косточки. Если выпадают все 3 одинаковые косточки, то тот, кто успеет их взять первым, тот и забирает их себе. Если выпадает 2 одинаковых кости, то игрок щелкает одинаковые кости как на первом этапе. Если ему удастся, то игра заканчивается. Если нет, то кости передаются следующему игроку по солнцу. Выиграет тот, у кого наибольшее количество косточек.

Кроме этого, необходимо помнить следующие правила:

- Шагай бьют средним пальцем руки, выигранные лодыжки забирают только другой рукой.

- При щелчке и при собирании выигранных шагай нельзя задевать остальные лодыжки.

- При подготовке к щелчку нельзя, нацелившись на одну пару, переходить на другую.

8. «Шагай гүйлгэ - Бег косточек»

Игрок щелчками по косточку добивается, чтобы его косточка обогнали косточки соперников.

9. «Харбалга - Метание косточек в косточку»

Косточки расставляются в ряд друг против друга по краям стола. Игроки делятся на две команды. По очереди щелкают любую косточку из своего ряда в противоположный. Сбитые косточки забирает себе. Выигрывает тот, кто собрал больше всех косточек.

10. «Шагай шүүрэлгэ - Хватание косточек горстью»

Каждый игрок подбрасывает четки – «шуурэгшэн» - вверх: пока четки летят, игрок должен успеть отделить от общей кучи горстку косточек и успеть поймать четки одной рукой, не задевая четками стола, не прижимая к груди. Подбросив четки вторично, игрок захватывает в горсть любое количество по желанию косточек, не задевая при этом другие кости, и должен успеть подхватить летящие четки - этой же рукой.

Считается ошибкой, если четки при падении задела грудь или стол, или были взяты на грудь или живот, из взятой горсти костей какая-либо выпадет, при захвате задеты соседние косточки. Если захват осуществлен по этим правилам, то эти косточки считаются выигранными. По правилам, независимо от исхода попытки, ход передается следующему игроку. Игра идет до тех пор, пока не закончатся косточки на столе. В результате выигрывает тот, кто собрал наибольшее количество косточек. Иногда косточки падают не в кучу, а в разброс. При такой игре требуется умение сразу схватить сколько-нибудь косточек, не задевая другие, и в то же время успеть подхватить падающий шуурэгшэн. Хороший игрок схватывает штук 15-20, а начинающие - едва от 2 до 4 косточек.

11. «Хонгордоохо - Подкидывание»

Один из участников игры берет полную горсть косточек, подбрасывает их и ловит тыльной стороной правой кисти, опять подбрасывает и в этот раз ловит ладонью. Пойманные косточки складываются в сторону. Косточки, которые скатились с руки, подбирают следующим образом: подбрасывают одну косточку, который называется шуурэгшэн, и, пока он летит, играющий схватывает с пола столько косточек, сколько было поймано в первый раз и ловит падающий шуурэгшэн. Если ему удастся поймать его на лету, то он выигрывает и откладывает одну косточку как выигрыш. Он продолжает игру, пока не обронит шуурэгшэн. В противном случае игра переходит к следующему по очереди. Победителем считается тот, у кого косточек окажется больше.