

# «Заботы и забавы маленьких енисейцев»



Данная книга является результатом совместного труда Издательства СФУ и Ассоциации цифровых гуманитарных наук.

Проект по разработке и изданию детской книги с применением технологии дополненной реальности стал победителем конкурса президентских грантов в направлении «Сохранение исторической памяти» и **приурочен к 200-летию Енисейской губернии.**

Первая часть книги – художественная. В ней представлены сюжеты о жизни детей Енисейской губернии XIX века, истории о том, как учились дети в то далёкое время, как они участвовали в жизни своей семьи, как проводили свободное время.





Главный герой книги Николаша – современный мальчик, попавший в прошлое и пытающийся его понять.

Для того чтобы книга была интересна детям, которым она адресована (6-8 лет), в ней появляется мифологический персонаж Хохлик, позаимствованный из славянской мифологии, где ему была отведена роль помощника домового.

Хохлик становится для Николаши и для всех детей гидом в прошлое.



**Вторая часть книги – познавательная, является своеобразной исторической «подложкой» для событий, описанных в художественной части.**

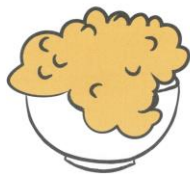
Она содержит историю происхождения употребляемых и в настоящее время фраз, мастер-классы по изготовлению игрушек, игры, которые были популярны у юных енисейцев, викторины, творческие «тесты» и многое другое.

## ПОЧЕМУ МЫ ТАК ГОВОРИМ?

### Седьмая вода на киселе



Раньше кисель не продавался в пакетиках, его ещё нужно было приготовить. Брли размельченное зерно, заливали его горячей водой и оставляли на какое-то время. Получившуюся густую жидкость процеживали и варили кисель. Он остывал и становился таким густым, что его можно было резать ножом. Зерно замачивали несколько раз, и кисель получался всё более жидким. А после замачивания в седьмой раз это уже совсем не походило на кисель. Сегодня «седьмой водой на киселе» называют очень дальних родственников. А может, они уже и не родственники вообще?



### Заварить кашу

Заварить кашу. Кашу раньше подавали не только на завтрак, но и по особым торжественным случаям. Во время свадьбы, например. Варили её несколько человек, и дело это было очень хлопотным. «Ну и заварил ты кашу!» – говорим мы в наше время, если кто-то затеял сложное, иногда неприятное дело.

## ЗАГАДКИ И ЗАДАЧКИ

Попробуй отгадать загадки, над которыми размышляли дети 200 лет назад. Ответы на них тебе встретились на страницах этой книги

На топтале был,  
На кружале был,  
На пожаре был,  
На базаре был,  
Домой пришёл.  
(котенок и мячик)



Стоит поп низок,  
На нём сто ризок.  
(Калчуга)



Двое купаются,  
Третий дувается.  
(два вёдра и游泳圈)



Загнала во двор быка:  
Во хлебу рога,  
А хвост в руках.  
(лента)

# Игры представлены в двух вариантах:

- игры offline, предназначенные для живого общения
- игры online в технологии дополненной реальности, для общения в интернет-пространстве.

## Лопта

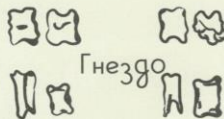
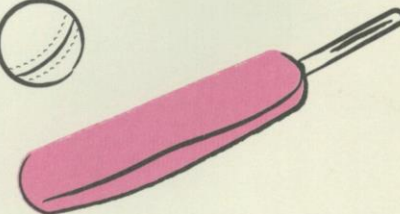
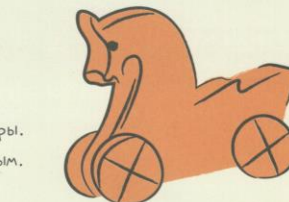
Этой игре около 700 лет. Англичане называют её крикет, американцы – бейсбол, кубинцы – пелота, финны – песа палло, немцы – шлагбал, румыны – ойна. У русских было несколько вариантов её названия: шибка, битка, хлопка. Для игры нужно две команды. Плоской палкой длиной около 60 см следует попасть по подаваемому мячу и, пока он летит, успеть сбегать в лагерь противника и вернуться назад «незапятнанным» (это если, пока ты бежишь, игрок другой команды, поймав мяч, не успел задеть тебя).

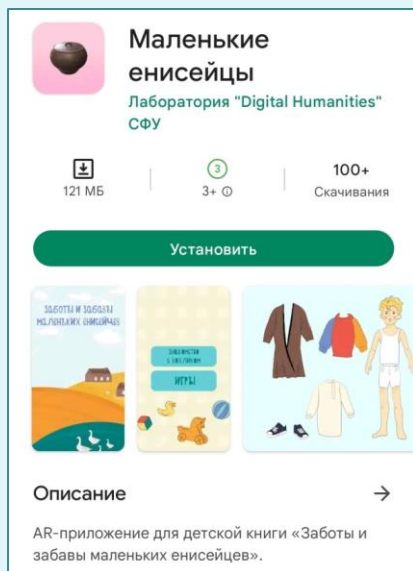
## ИГРЫ

В Енисейской губернии ребята играли в очень подвижные игры. Чтобы победить, нужно было быть ловким, быстрым, сообразительным. Самой любимой была игра в бадки.

### Бадки

У каждого игрока был свой запас бадок (костей) и своя бита. Бадки объединяли и выстраивали в один ряд: стоящие парами – гнездо, все гнезда – кон. Мечта каждого игрока – выбить одним ударом гнездо. Бить полагалось с расстояния 7–8 метров. Сбил половину – передвигался вперёд на 2–3 метра. Выбитые из коня бадки – выигранные, не попал – проиграл. В конце игры считали трофеи и потери.






[Скачать приложение](#)

Специально для книги было создано мобильное приложение **«Маленькие енисейцы»**. Его разработчики анимировали главного героя, «научили» его говорить и двигаться. Теперь Хохлик ведет диалог непосредственно с читателем.

Игры, размещенные в мобильном приложении книги, помогают в увлекательной форме закрепить полученные знания.

Для знакомства с героем книги Хохликом необходимо запустить приложение, навести камеру мобильного устройства на страницы со специальным знаком —  и вы сможете отправиться в увлекательное путешествие в прошлое.



Для работы над книгой «Заботы и забавы маленьких енисейцев» был создан временный коллектив, объединяющий автора текста, редакторов, художника, прикладных информатиков, историков, дизайнеров, куратора проекта. Это сотрудники Сибирского федерального университета, сотрудники издательства и лаборатории DНlab, выпускники университета, студенты.

**Автор текста** – Мария Романюк, сотрудник библиотечно-издательского комплекса СФУ.

**Художник** – Лариса Булатникова, преподаватель кафедры «Дизайн графический» Сибирского государственного института искусств имени Д. Хворостовского

**Авторы энциклопедической части** – Марина Лаптева, директор Издательства, и Елена Лисюткина, начальник редакционного отдела.



Книга предназначена для семейного чтения. Можно использовать ее и в процессе внеклассного чтения.

Книга учит детей дорожить местом, где они родились и выросли, людьми, которые их окружают, ценностями и традициями, которые делают нас счастливее и сильнее.

