

М.В. ГАВРИЛОВА
Москва

К вопросу о типологии формальных детских игр

За последние 150 лет об игровом фольклоре было написано немало. Тем не менее для любого исследователя традиционной игры не секрет, что в специальной литературе до сих пор отсутствует удовлетворяющая всех научная типология фольклорных игр. Это вполне объяснимо: учитывая то обстоятельство, что «нет такого действования, которое было бы нельзя прочесть в терминах игры»¹, составление единой типологии (или классификации) явлений традиционной культуры, так или иначе связанных с понятием «игра», кажется практически невыполнимой задачей. С другой стороны, если не общая типология, то по крайней мере подходы к ней совершенно необходимы, поскольку без них невозможно ни описывать явление, ни работать с материалом.

В перспективе создание «общей» типологии представляется достижимым: к настоящему моменту игрология располагает достаточным количеством наработок, однако для решения этой задачи потребуется время и работа более чем одного исследователя.

В данной статье, которую следует рассматривать как шаг по направлению к этой масштабной цели, предлагается вариант решения для узкого, но активно разрабатываемого сегмента игрового фольклора — для так называемой формальной детской игры.

Основной особенностью этого жанра игрового фольклора является ярко выраженная сюжетность. Формальные игры осуществляются в соответствии со «сценарием», т.е. правилами, в виде «драмы». Неопределенность исхода (выигрыша или проигрыша) сочетается в них с наличием жестких рамок, в которых разворачивается действие.

Используемый нами термин «формальные игры»² был предложен Г.С. Виноградовым. Е.А. Покровский определял их как «символические игры»³, О.И. Капица — как «игры традиционные, вылившиеся в определенные формы, соединенные большей частью со словесными формулами, приговорами, прибаутками и песнями»⁴, и «игры, в которых действие соединяется со словесным творчеством, элементарно развивается сюжет и существует распределение ролей»⁵. Согласно другим

определениям, это подвижные игры с «драматическими элементами»⁶ и «художественные игры»⁷.

Разрабатывая типологию, необходимо четко представлять себе ответ на вопрос о том, какие практические задачи она должна решать.

С одной стороны, типология необходима для того, чтобы облегчить ориентацию в массиве материала и чтобы на ее основе можно было составить удобный каталог. С другой стороны, она нужна для того, чтобы по мере надобности с ее помощью можно было кратко и в то же время как можно более полно описывать конкретный вариант любой игры. Важнее всего то, что оба этих аспекта тесно взаимосвязаны.

Данное соображение может показаться самым собой разумеющимся, однако среди недостатков большинства существующих типологий главный состоит как раз в том, что они пытаются ответить на одну часть вопроса, игнорируя другую.

К «каталогизирующему» виду типологии тяготеют главным образом авторы сборников традиционных игр. Обычно они делят игры на «игры для...» (для мальчиков, для девочек, для малышей, для упражнения в беге и т.д.) и «игры с...» (с бегом, с мячом и т.д.). Ярким примером подобной типологии является та, которую применяет в своем знаменитом сборнике Е.А. Покровский⁸. Похожую картину можно обнаружить в книгах «О народных играх адыгов» С.Х. Мафедзева⁹, «Абхазские народные игры» О.В. Вахании¹⁰, «Осетинские национальные игры» С.Г. Гагиева¹¹ и в большинстве других сборников традиционных игр народов бывшего СССР.

Недостаток таких типологий в том, что в них легко запутаться, поскольку ни одна из них не имеет общего основания. Кроме того, эти типологии сообщают о каждой конкретной игре крайне мало.

Типологии «описательного» вида, встречающиеся в литературе по играм, чрезвычайно разнообразны. В отличие от «каталогизирующих», каждая из «описательных» типологий претендует на охват всех игровых явлений, основана на едином принципе и выглядит логичной и непротиворечивой. Так, в типологии М. Эпштейна¹² противопоставляется «импровизационность» и подчинение правилам, подражательность и «экстатичность» и т.д. В типологии В.А. Дмитриева и В.П. Ивановой¹³ игры различаются по способу передачи информации. Типология Э.Х. Панеш и Л.Б. Ермолова¹⁴ основывается на математической теории игр.

Хотя описание игры при помощи каждой из таких типологий достаточно информативно, работая с большими объемами материала, пользоваться ими неудобно из-за их громоздкости. Так, Э.Х. Панеш и Л.Б. Ермолов предлагают описывать традиционные игры, исходя из следующих параметров. На первой ступени игра характеризуется как «антагонистическая» или «неантагонистическая», «коалиционная» или «бескоалиционная», «конечная» или «бесконечная» и «динамическая» или «нединамическая»; а на второй — как «целесообразная» или «нецелесообразная», «разумная» или «неразумная», «рациональная» или «иррациональная»¹⁵.

Наконец, «описательные» типологии, равно как и «каталогизирующие», основываются главным образом на внешних признаках игры и очень мало говорят о главном в игре — о ее содержании.

Что же составляет содержание игры? Во-первых, все игры характеризуются какой-либо темой, которая в конкретной игре связана с некоторой более-менее устойчивой структурой. Во-вторых, поскольку важнейшим свойством игры является синкретизм слова и действия, говоря о содержании игры, необходимо учитывать характер их взаимоотношений.

Вопрос о соотношении словесной и действенной составляющей игры очень важен. Игру часто представляют как род деятельности, хотя корректнее было бы назвать ее занятием. Словесная составляющая игры находится в такой же тесной связи с действием, как и тема — со структурой.

Игровое слово довольно разнообразно. О.И. Капица отмечала, что многие игры «соединены со словесными формулами, приговорами, прибаутками и песнями», которые «произносятся в разные моменты игры и регулируют направление ее, иногда выкрики эти заключают правила игры, иногда же это просто песенки, их ритм создает известную гармонию движениям игры, есть игры с небольшими диалогами, большей частью в начале игры»¹⁶. Г.С. Виноградов в своих программах по сбору детского фольклора неоднократно отмечал необходимость фиксации словесной части игры, включающей не только пение, но и разговоры, выкрикчи, прибаутки, чуранье¹⁷. К словесному материалу игры также относятся наименования игровых жмуров (*поле, город, кон, сало*), обозначения игровых ролей (*водящий, жмурка, хромая лиса*), атрибутов (*лапта, сучка*) и действий (*опекнуть, осалить, залапать*).

С одной стороны, ясно, что словесный и действенный материал в разных играх неоднороден качественно и количественно. С другой стороны, из массы традиционных игр легко выделить устойчивые группы, в одних из которых преобладает действие, в других — пение, а в третьих — драматический диалог.

В сборнике «Игры народов СССР», составленном В.Н. Всеволодским-Гернгроссом, игры разделены в соответствии с различными видами оформления словесно-действенного материала. Для «драматических» игр характерно «наличие художественного образа и драматического действия, то есть диалога и движения». «Орнаментальные» игры отличаются «разработкой хореографического <...> элемента», для которого необходим аккомпанемент, т.е. пение. В «спортивных» преобладают «соревнование и тренаж», а словесная часть минимальна¹⁸.

Разделение игр на три больших типа кажется справедливым. Однако реальная игра не так часто четко соответствует одному-единственному типу, как хотелось бы.

Например, в одних вариантах игры «Волк» есть и диалог, и пение¹⁹, а в других ничего подобного нет, а есть только что-то вроде «Ловиток»²⁰. Подобные явления вообще характерны для традиционных игр:

варианты одной и той же игры могут настолько отличаться друг от друга характером и объемом словесной части, что их легко отнести к совершенно разным типам. Спрашивается: как отразить всё это в классификации?

Проблему осознавал и сам В.Н. Всеволодский-Гернгросс, отмечая существование игр «промежуточных» типов. При изучении сборника «Игры народов СССР», однако, обнаруживается, что игр «промежуточных» типов в нем едва ли не больше, нежели «чисто» драматических, спортивных и орнаментальных игр.

Тем не менее система Всеволодского-Гернгросса представляется наиболее обоснованной из всех существующих систем, хотя она и нуждается в уточнении. Типов словесной составляющей в игре действительно три: а) стихотворный текст/песня, б) диалог и в) неструктурированный словесный материал (наименования, выкрики и т.п.), однако видов оформления игрового слова на самом деле не три, а четыре:

- 1) стихотворный текст/песня + диалог + неструктурированный словесный материал;
- 2) стихотворный текст/песня + неструктурированный словесный материал;
- 3) диалог + неструктурированный словесный материал;
- 4) неструктурированный словесный материал.

Можно считать, что первое из оснований для типологии найдено.

Схожим образом на основе оформления словесного материала классифицировал игры М.Н. Мельников. Он выделял: «формальные ролевые игры с игровым припевом»; «формальные игры с игровым приговором»; «игры без устойчивого поэтически организованного текста»; «игры-импровизации»²¹. Однако пользоваться этой классификацией сложно, поскольку она носит слишком общий характер. Конкретный игровой вариант невозможно опознать, исходя из определения «игра с припевом».

Таким образом, следует вооружиться еще одной «сеткой», и в основу этой «сетки» должно лечь структурно-тематическое единство игры.

Игровая тема в качестве основания для типологии впервые была взята в программном сборнике В.Н. Всеволодского-Гернгросса «Игры народов СССР»²². Каждый из трех больших типов игр распадается на подтипы в соответствии с тематикой. Поскольку В.Н. Всеволодский-Гернгросс исходил из мысли Г.В. Плеханова²³ о том, что игра «есть дитя труда», он генетически возводил игры к различным производственным занятиям и общественным институтам: охоте, животноводству, птицеводству, земледелию, институту власти, семье и т.д.

Поскольку гипотезу о происхождении игры непосредственно из производства уже давно никто не принимает всерьез, подобное распределение может показаться неправомерным. Тем не менее реальный игровой материал не склонен однозначно опровергать эту систему: в ряде случаев распределение игр по типам производства действительно работает. Это объясняется тем, что многие игры наряду с тематическим обнаруживают еще и структурное сходство. Например, в разделах «На-

падение хищника»²⁴ и «Нападение на беззащитное животное»²⁵ содержат главным образом варианты однотипных игр: «Волк» и «Коршун» («Ворон») соответственно — и это не похоже на совпадение.

Понятие игровой темы интересовало В.Н. Всеволодского-Гернгросса не только в качестве основания для классификации, но и как теоретическая проблема. Он впервые обратил внимание на то, что тема склонна «перетекать» из одного большого вида игр в другой. Чрезвычайно важна мысль ученого о том, что конкретные игры разной степени сложности группируются вокруг одного и того же структурного «остова», «стержня»²⁶. Он приводит такой пример: тема войны и противоборства реализуется в таких разных играх, как игра «В войну», «Прятки», «Ловитки», «Городки» и т.д.²⁷

Существование игровых тем или «стержней» смутно ощущали уже составители самых ранних сборников, в частности В.Ф. Кудрявцев²⁸ и П. Иванов²⁹. Кудрявцев расположил игры «кустами». В одном разделе — игры типа «Лапта», имеющие небольшие отличия в названии и правилах; в другом — игры типа «Прятки» и т.д. П. Иванов наряду с традиционным для составителей сборников делением на игры «игр с...» (с ножничком, с гонкой, с переговорами и т.д.), выделяет *игры в кражу, игры в куплю-продажу и игры в ад и рай*.

Авторы более современных исследований тоже склонны рассматривать именно структурно-тематические «кусты» игр. Так, в работах Т.А. Бернштам³⁰ показано структурно-семантическое сходство игр «Олень», «Ящер» и «Дрема». Е.Н. Мазалова³¹ выявила сюжетную общность игр «Ворон», «Коршун» и «Волк и гуси». Д.А. Несанелис и В.Э. Шарапов³² обнаружили, что в основе многих игр коми лежит тема взаимодействия «того» и «этого» света. К.А. Богданов³³ исследует структурно-тематический комплекс «слепец ищет зрячего», который проявляется как собственно в «Жмурках», так и в «Прятках», а также в некоторых других играх.

Как видно, разделение игр по структурно-тематическому принципу может оказаться не только удобным, но и полезным с точки зрения содержания игры.

Из чего складывается структурно-тематическое единство игры, иными словами — сюжет? Если сюжетным инвариантом игры можно назвать **противоборство двух сторон**, то варианты начинаются, когда возникают различия в трех пунктах: **кто, как и за что**. Ясно, что в основу типологии должен лечь один из этих пунктов.

Что касается *того*, *кто*, то в любой игре противоборствуют две стороны. Эти стороны, или *команды*, могут быть представлены разным количеством игроков — от одного человека до множества. Таким образом, возможны следующие варианты: 1) две команды противостоят друг другу, 2) игрок противостоит коллективу, 3) два игрока противостоят друг другу.

Теоретически можно делить игры по этому принципу, но это нецелесообразно. Часто случается, что совершенно идентичные игры отличаются только количеством игроков в каждой из команд. Например,

существуют как минимум три варианта игры «Прятки»: а) несколько человек прячется, один ищет («классические» «Прятки»³⁴); б) один человек прячется, а ищет его целая команда («Бобр»³⁵); в) одна команда прячется, а другая ищет («Казачки-разбойники»³⁶).

Говоря о том, как происходит противоборство, стоит рассказать о типологии И.А. Морозова и И.С. Слепцовой³⁷. На первый взгляд, она основана на идеях В.Н. Всеволодского-Гернгросса: «традиционные классификационные признаки» (драматическая, хороводная, спортивная) дополнены в ней делением на типы в соответствии с игровым «стержнем». Однако этим «стержнем» для авторов является не тема, как у В.Н. Всеволодского-Гернгросса, а доминирующий в данной игре вид действия. Они выделяют 16 «стержневых действий», среди них: опережение, передача эстафеты, преследование, вытеснение, преодоление препятствия и т.д.

Между структурно-тематическим единством и основным действием существует огромная разница. И.А. Морозов и И.С. Слепцова сделали одно крайне важное наблюдение: совершенно различные действия в играх часто выступают в одной и той же функции. Например, такие действия, как «бежать наперегонки», «занимать чужое место», «выбивать» и «хватать», могут быть сведены к общему смыслу: к «опережению, соревнованию, агону». Однако это наблюдение подтачивает всю их систему изнутри, ведь, если довести мысль до логического конца, оказывается, что очень многие игровые действия, или способы противоборства, как, например, «опережение», «преследование» и «вытеснение», функционально равнозначны и сводимы к понятию агона. В результате возникает путаница. Например, игра «Уголки» отнесена авторами к типу «опережение», «соревнование», «агон»³⁸, хотя основное действие в ней может быть трактовано и как «вытеснение». Способ противоборства в игре «Коршун» может быть с равным успехом назван как «нарушением целостности», так и «преследованием» и т.д.

На наш взгляд, разделять игры на типы удобнее всего по характеристикам цели борьбы, которых можно выделить четыре: 1) за смену роли; 2) за игрока (за присоединение к своей команде игрока из противоположной команды); 3) за собственность (вещь); 4) за территорию (за право находиться на том или ином месте).

Большинство формальных игр достаточно равномерно распадается на эти четыре структурно-тематические группы, в каждой из которых оказывается по 6-7 сюжетных разновидностей.

Одни игры явно относятся к определенной группе, например игры «Салки», «Разрывные цепи», «Золото хоронить», «Царь горы». Другие игры находятся как бы между соседними типами. Например, в игре «Колышки» *колышек*, за который идет борьба, — вещь, и в одних вариантах в качестве колышков выступают колышки. С другой стороны, известны варианты, где колышки изображают люди. В игре «Уголки» *уголок* можно трактовать как территорию и как собственность. Это объясняется тем, что на самом деле разновидности игровой цели: смена статуса, присоединение / отнятие игрока, обладание собственностью

или территорией — так же функционально равнозначны, как и игровые действия. Выбор в качестве основного критерия именно цели обусловлен тем, что вариантов цели существенно меньше и они не только более стабильны, чем варианты игровых действий, но и непосредственно диктуют сюжеты игр.

Решая, к какому типу следует отнести игру, мы берем во внимание два обстоятельства. Во-первых, реальность игры — с чем реально имеют дело игроки. Во-вторых, структурный изоморфизм — в каждой группе в итоге оказываются более-менее схожие игры. Однако надо отдавать себе отчет в том, что игры распределяются по типам «всеобразно», в виде «спектра» со множеством оттенков (см. ниже).

Теперь кратко охарактеризуем типы и сюжетные разновидности:

1. **Борьба за смену роли.** Характерная особенность игр этой группы — передача статуса *водящего* непосредственно от одной игровой стороны к другой. Основу группы составляют игры «Ловитки» и «Жмурки». Чаще всего один *водящий* противостоит множеству игроков, однако некоторые сюжеты близки к играм соседних групп: «Горелки» и «Краски» — к «борьбе за игрока», а «Прятки» и «Казачи-разбойники» — к «борьбе за территорию».

а) «Прятки» («Двенадцать палочек», «Краденая палочка») / «Казачи-разбойники». Одна сторона отсчитывает время (один *водящий* в «Прятках» или команда *казаков* в «Казачах-разбойниках»), а другая прячется, после чего первая идет ее отыскивать. Найденные берутся в «плен» — бездействуют, дожидаясь окончания кона или того, чтобы их *выручил* кто-нибудь из своих. В случае нахождения и «пленения» всей враждебной команды роли меняются.

б) «Жмурки» («Слепой петух», «Афанас» т.п.). *Водящему* завязывают глаза. Он должен поймать кого-нибудь из игроков и угадать его имя. Игроки обычно ограничиваются в движениях: играют только на заранее оговоренной территории или должны издавать звуки (хлопать в ладоши, подавать голос, трещать трещоткой и т.д.).

в) «Ловитки простые» («Салки», «Пятнашки», «Сифа» и т.д.). *Водящий* преследует остальных игроков, стараясь кого-нибудь *поймать* или *осалить* (*запятнать, залапать*) — дотронуться рукой или попасть брошенным в игрока предметом. В случае удачи *водящий* меняется с *пойманным* или *осаленным* ролями.

г) «Кошки-мышки» — *водящий, кошка*, догоняет игрока, *мышку*. Остальные составляют команду *мышки*: взявшись за руки, образуют круг или тоннель (*домик, норку*), в который пускают *мышку*, но не пускают *кошку*. Когда *кошка* поймала *мышку*, роли меняются.

д) «Горелки». Игроки выстраиваются парами в ряд. *Водящий* стоит спиной к ним и ждет, когда после песенки крайняя пара расцепится и побежит вперед. Он должен поймать одного игрока, чтобы составить с ним новую пару. Если ему это удастся, второй игрок *водит*.

е) «Краски». *Водящие* в этой игре называются *черт* и *ангел (бог)*. У *ангела* есть *краски* (каждый игрок загадывает какой-нибудь цвет), а *черт* приходит их *покупать*. Он называет цвет, и, если среди *красок* такой есть, *краска* убегает, а *черт* догоняет. Если *краска* поймана, роли меняются.

2. **Борьба за игрока.** В играх данной группы статус от одной стороны к другой не передается. Вместо этого пойманный игрок примыкает к противоположной стороне. Многие игры с «борьбой за игрока» драматичны: для них характерны 2-3 *водящих*, богатый словесный материал и подробно разработанный сюжет. Основу группы составляют игры типа «Разрывные цепи», а крайние варианты сближаются с соседними группами: «Ловитки с присоединением» — с «борьбой за смену статуса»; а «Крыночки»/«Арбузики» и «Полотно»/«Редька» — с «борьбой за собственность».

а) «Ловитки с присоединением». *Водящий* ловит игроков. Пойманные игроки присоединяются к нему и вместе ловят оставшихся игроков. *Водящим* становится игрок, пойманный первым или последним.

б) «Ворота». Двое *водящих* берутся за руки и поднимают их вверх, изображая *ворота*. Остальные игроки образуют цепочку и с пением проходят в *ворота*. На определенных словах песни руки *ворот* опускаются. Один из игроков оказывается в «кольце» рук. Он отсоединяется от цепочки и встает в стороне или за спиной у одного из *водящих*. Так происходит со всеми игроками из цепочки. Варианты финала: игроки распределяются на группы во главе с двумя *водящими* и перетягиваются; последние двое из цепочки образуют новые *ворота*, а старые и пойманные игроки образуют новую цепочку; пойманные не отсоединяются, а отдают фанты.

в) «Разрывные цепи» («Бояре»). Две команды выстраиваются в цепочки друг напротив друга. Команды по очереди под разными предлогами вызывают одна у другой игрока. Он должен разбежаться и постараться разорвать сцепленные руки у команды-противника. Если это удастся, он забирает одного игрока из чужой команды в свою, если нет — сам присоединяется к чужой команде.

г) «Гуси»/«Овцы». В этих играх двое *водящих* *волк* и *пастух* (*хозяин, matka*). Остальные игроки изображают *овец, гусей* (в некоторых вариантах — *детей*). *Волк* отнимает (ловит и уводит) у *пастуха* *овец* (*гусей*), тот их ищет, находит у *волка* и забирает обратно. Иногда *гуси* или *matka* проходят испытание. Многие игры завершаются тем, что *matka* (*пастух*) с *гусями* приглашают *волка* в *баню*, т.е. бьют его.

Варианты этого типа игр различаются по количеству словесного материала и по полноте сюжета: некоторые элементы (например, *испытание* или *баня*) могут отсутствовать.

д) «Коршун» («Ворон»). Этот тип похож на предыдущий, но отличается тем, что *водящие* называются *коршун* (*ворон*) и *курица* (*matka*), а остальные изображают *цыплят*. *Цыплята* берутся за руки и выстраиваются в цепочку позади *курицы*, а *коршун* старается поймать последнего из цепочки. После того как все *цыплята* пойманы, *коршуну* (в некоторых вариантах — *курице*) устраивают *баню*.

е) «Крыночки»/«Арбузики». Здесь *водящих* также двое или, в некоторых вариантах, трое: первый — *бабка*, второй — *волк* (*черт, кот*), а третий, *дочка*, дублирует *бабку*. Остальные изображают *арбузики* или *крыночки* (сидят на корточках). *Бабка* стережет (или приказывает стеречь *дочке*) *крыночки* (*арбузики*). *Кот* (*волк, черт*) под разными предлогами выманивает *бабку* или *дочку* из дома, а сам выпивает молоко или опрокидывает, «разбивает» *крыночки* (ворует *арбузики*). В финале игры «Крыночки» *бабка* бьет *кота* и *дочку*. В игре «Арбузики» финал более сложный: *черт* превращает *арбузики* в *мебель* и приглашает *бабку* в гости. *Мебель* оживает и вредит *бабке*.

г) «Полотно»/«Редька» («Хрен»). *Водящие* называются *хозяин редьки (бабка)* или *полотна* и *купец*. Игроки изображают собственно *грядку редьки* (салятся на колени или между ног соседнего игрока, причем *хозяин редьки* находится в самом низу) или *моток полотна* (держатся за руки, образуя цепь, и свиваются в «рулон»). *Купец, препираясь* с продавцом, спрашивает *редечки для пана* или столько-то метров *полотна* и постепенно «отмеряет» всё *полотно* или «выдерживает» всю *грядку редьки*. В финале игры «Полотно» *полотно* скручивается вокруг купца и кричит ему в ухо.

3. **Борьба за собственность.** В играх этой группы статус *водящего* переходит от одного игрока к другому вместе с вещью — *кольцом, жгутом, колышком* и т.д. *Водящий* обычно один. Основу группы составляют игры «Зоря», «Жгут» и «Золото хоронить». Крайние варианты — «Колышки» и «Уголки» — имеют много общего с группами «борьба за игрока» и «борьба за территорию».

а) «Колышки»/«Горшки»/«Кума, продай дитя»/«Третий лишний». Игроки образуют круг, стоя парами один за другим или один стоит, второй сидит. Сидящий изображает *горшок, колышек* или *дитя*. *Покупатель* упраскивает *хозяев* продать ему *горшок (колышек, дитя)*. Если *хозяин* соглашается, они с *покупателем* бегут наперегонки. Проигравший становится *водящим*.

б) «Зоря». Игроки сидят в кругу не оборачиваясь. За их спинами ходит *водящий* со жгутом в руках. Он старается незаметно подложить его кому-нибудь за спину. Если игрок, которому подложили жгут, не заметил, *водящий*, обойдя круг, поднимает жгут и бьет его им по спине. Если заметил — игрок хватается из-за спины жгут и бьет им соседа. Побитый становится *водящим*.

в) «Жгут»/«Рублик»/«Колечко». Игроки, кроме *водящего*, становятся (в игре «Жгут» салятся) в круг и незаметно передают друг другу какой-нибудь предмет. Если *водящий* угадает, у кого предмет в данный момент, он становится (садится) на его место.

г) «Золото хоронить». У *водящего* в руках какой-нибудь маленький предмет — колечко, монетка, ключик. Он опускает руки в сложенные лодочкой ладони каждого из игроков, незаметно подкладывает предмет кому-нибудь одному, после чего вызывает его к себе. Остальные игроки должны угадать, кому достался предмет, и не пустить этого игрока из ряда. Сумевший вырваться становится *водящим*.

д) «Ветчина» («Лапти», «Шапки», «Рыбки»). *Водящий* держит в руке веревку, привязанную к колышку, а в другой руке у него жгут или палка, которой он бьет других игроков, пытающихся украсть разложенные вокруг него предметы — старые лапти, шапки и т.п. После того как вся *ветчина* разворована, *водящего* наказывают — бьют.

е) «Уголки». Между всеми игроками, кроме *водящего*, распределяются углы. Игроки по очереди меняются местами, а *водящий* старается опередить кого-нибудь из игроков и занять чужое место. Оставшийся без места становится *водящим*.

4. **Борьба за территорию.** Игры данной группы считаются «мужскими» или «спортивными», для них характерно наличие двух команд. Статус команды связан с той территорией, которую она занимает (например, в «Лапте» это *поле*

и *город*). В основе группы — игры «Царь горы», «Прогона» и «Вышибалы». «Котел», «Рюхи» и «Лапта» близки к играм с «борьбой за собственность».

а) «Котел» («Дук»). Роется большая ямка (*дук, котел*), а вокруг нее — несколько ямок поменьше (*дучки, лунки*) по числу игроков, не считая *водящего*. У каждого в руках клюшка (палка). Все игроки, кроме *водящего*, ставят свои палки в *лунки*. *Водящий* гонит *свинку* (деревянный шар) в сторону *котла*, а остальные игроки ему мешают. *Водящий* стремится занять чужую *лунку*: тогда ее бывшему хозяину придется *водить*. Если *свинку* удастся загнать в *котел*, все игроки быстро меняются *лунками*, оставшийся без *лунки* водит.

б) «Рюхи»/«Муха»/«Попа гонять». Выбирается *водящий*, который определенным образом расставляет деревянные чурбачки (*рюхи, муху, попу*). Игроки с оговоренного места по очереди бросают палку (*биту*) и стремятся разрушить конструкцию. В случае удачи игрок бежит за своей палкой. В это время *водящий* вновь составляет конструкцию, причем стремится сделать это быстрее, чем игрок подберет свою палку.

в) «Лапта»/«Чиж». Две команды бросают жребий, кому *играть на кону*, а кому *водить в поле*. Члены коноводной команды по очереди отбивают мяч или *чиж* (специально заточенную палочку), подаваемый (подбрасываемый) одним из игроков *водящей* команды, в сторону *поля*. Если мяч или *чиж* отбит удачно, игрок бежит до *города* — обозначенного места, находящегося на другом конце поля, и обратно. Игроки *полевой* команды стараются поймать или подобрать мяч или *чиж* и осалить им бегущего игрока. В случае попалания, а также в случае, если *водящая* команда поймает мяч (*чиж*) с лёта, команды меняются местами.

г) «Слон» («Гусары на кони»). Одна команда образует ряд из нагнувшихся игроков (*слона*), а вторая с разбегу запрыгивает им на спины. Если *слон* сохраняет целостность, то команды меняются местами, если распадается — всё повторяется.

д) «Царь горы»/«Сковорода». Одна команда стремится затащить другую на определенную территорию (холм, очерченный круг) или вытолкнуть из нее.

е) «Прогона» («Колеско»). Две команды перегоняют по оговоренному пространству (по улице) палками мяч или деревянный диск. Куда перекатится мяч, туда переходят команды. Цель — загнать команду противника в их сторону как можно дальше условленного места.

ж) «Вышибалы» («Городок»). Одна команда находится в *городе*, а вторая старается по очереди выбить мячом ее членов. Иногда игра осложняется тем, что выбивающая команда прячет мяч от выбиваемой (не ясно, кто будет его кидать).

Легко заметить, что в этом указателе некоторые игры отсутствуют — например, «Чехарда», «Олень», «Курилка». Но стоит обратить внимание на то, что эти игры кардинальным образом отличаются от тех, которые в указатель вошли: в них не выражено противостояние сторон и отсутствует понятие выигрыша и проигрыша. Сюжеты этих игр строятся по совершенно иной схеме. В отличие от «выигрышных/проигрышных» игр, чье действие циклично, «безвыигрышные» игры или кумулятивны («Олень»), или образуют линейную последовательность, цепь («Чехарда»).

Я считаю, что «безвыигрышные» игры имеет смысл рассматривать и классифицировать отдельно, и предлагаю по отношению к ним применять термин «игровая забава». Игровые забавы очень многочисленны и разнообразны: от «Чехарды» и «Оленя» до катания на качелях и с горок — и заслуживают специального рассмотрения.

Осталось сказать о главном — о том, как пользоваться нашим указателем.

На мой взгляд, при работе с большими объемами материала он достаточно удобен: автор активно пользуется им в работе. С одной стороны, имея указатель, довольно легко найти по разным источникам или набор игр по определенному параметру, или нужный вариант. С другой стороны, указатель упрощает описание игры в тексте. Раньше приходилось всякий раз указывать название и описывать, в чем состоит игра, поскольку часто или под одним и тем же названием скрываются разные игры («Прятки» и «Московские прятки»), или под разными названиями — одна и та же игра («Прятки» и «Палочка-выручалочка»). Теперь, имея в виду «классические» «Прятки», можно писать: «Прятки» (тип 1а), а в приложении давать приведенный выше указатель.

Теперь о том, как применять деление по характеру словесной составляющей.

Внутри типов и подтипов игры варьируются по качеству и количеству текста. Это можно отразить с помощью звездочек (*).

1. Игра с диалогом, песней и прочим словесным материалом (****).

2. Игра только с песней и прочим словесным материалом (***).

3. Игра только с диалогом и прочим словесным материалом (**).

4. Игра только со слабо структурированным словесным материалом (*).

Например, тип 1в («Ловитки»). Собственно «Ловитки», «Салки» и «Пятнашки» — игры только со слабо структурированным словесным материалом, поэтому мы их обозначаем так: «Ляпки»³⁹ (1в*). В некоторых играх этого типа имеется диалог, тогда они обозначаются так: «Дед Мазай»⁴⁰ (1в**). В некоторых есть песня («Медведь»⁴¹), тогда: (1в***). Иногда есть и диалог и песня, например в игре «Кострома»⁴², мы ее обозначаем (1в****).

Примечания

¹ Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003. С. 16.

² Виноградов Г.С. Детский фольклор и быт: Программа наблюдений. Иркутск, 1925. С. 50.

³ Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. СПб., 1895. С. 157.

⁴ Капица О.И. Детский фольклор. Песни, потешки, дразнилки, сказки, игры. Собрание, обзор материала. Л., 1928. С. 136.

⁵ Там же. С. 141.

⁶ Всеволодский-Гернгросс В.Н. Игры народов СССР. М.; Л., 1933. С. XV.

⁷ Праздников Г.А. Игра и эстетическая культура личности // Эстетическая культура советского человека. Л., 1976. С. 56—57.

⁸ Покровский Е.А. Указ. соч.

- ⁹ *Мафедзев С.Х.* О народных играх адыгов. Нальчик, 1986.
- ¹⁰ *Вахания О.В.* Абхазские народные игры. Сухуми, 1959.
- ¹¹ *Гагиев С.Г.* Осетинские национальные игры. Орджоникидзе, 1958.
- ¹² *Эпштейн М.* Игра в жизни и в искусстве // Современная драматургия. 1982. № 2.
- ¹³ *Дмитриев В.А., Иванова В.П.* Опыт сравнительно-типологического анализа детских игр // «Мир детства» в традиционной культуре народов СССР. Л., 1991. С. 58—64.
- ¹⁴ *Панеш Э.Х., Ермолов Л.Б.* К вопросу о классификации игр // Народные игры и игрушки. М., 2000. С. 10—27.
- ¹⁵ Там же. С. 10—27.
- ¹⁶ *Капица О.И.* Указ. соч. С. 136—137.
- ¹⁷ *Виноградов Г.С.* Указ. соч. С. 54.
- ¹⁸ *Всеволодский-Гернгросс В.Н.* Указ. соч. С. XV—XVI.
- ¹⁹ «Волк овец пасет» (Там же. № 86. С. 39).
- ²⁰ «Серый волк» (Там же. № 109. С. 47).
- ²¹ *Мельников М.Н.* Русский детский фольклор. М., 1987. С. 113.
- ²² *Всеволодский-Гернгросс В.Н.* Указ. соч. С. XIX.
- ²³ *Плеханов Г.В.* Письма без адреса // Научное обозрение. 1900. № 6. С. 100.
- ²⁴ *Всеволодский-Гернгросс В.Н.* Указ. соч. С. 39—46.
- ²⁵ Там же. С. 46—59.
- ²⁶ Там же. С. XVII.
- ²⁷ Там же.
- ²⁸ Детские игры и песенки Нижегородской губернии. Нижний Новгород, 1871.
- ²⁹ Игры крестьянских детей в Купянском уезде. Харьков, 1889.
- ³⁰ *Бернштам Т.А.* Следы архаических ритуалов и культов в русских молодежных играх «Ящер» и «Олень» (опыт реконструкции) // Фольклор и этнография. Проблемы реконструкции фактов традиционной культуры. Л., 1990. С. 17—33.
- ³¹ *Мазалова Н.Е.* Детские игры в животных у восточных славян // Народные игры и игрушки. М., 2000. С. 79—93.
- ³² *Несанелис Д.А.* Ритуал и детская игра в традиционной культуре коми // Традиционная духовная культура народов Европейского Севера: ритуал и символ. Сыктывкар, 1990. С. 15—21; *Несанелис Д.А., Шаранов В.Э.* Тема смерти в традиционных играх коми. Сыктывкар, 1995.
- ³³ *Богданов К.А.* Игра в жмурки: сюжет, контекст, метафора // *Богданов К.А.* Повседневность и мифология. СПб., 2001. С. 109—180.
- ³⁴ «Прятки простые», «Прятаницы», «Пряталки», «Упрятыши», «Кулючки», «Ухоронкой» (*Покровский Е.А.* Указ. соч. С. 112).
- ³⁵ «Бобрэ» (Там же. С. 114).
- ³⁶ «Казаки-разбойники» (Там же. С. 158).
- ³⁷ *Морозов И.А., Слепцова И.С.* Мир традиционной игры. Экспериментальная программа занятий для школьников по народным праздникам, играм, игровой комбинаторике. М., 1996. С. 27—28, 34—37.
- ³⁸ Там же. С. 41.
- ³⁹ «Лепки», «Ляпочки», «Мойки», «Вершки», «Колюндры», «Крыса-сиза», «Крыса-егоза», «Клеуки» (*Покровский Е.А.* Указ. соч. С. 104).
- ⁴⁰ «Дед Мазай» (Традиционные игры и забавы Рязанского края. Этнографические очерки. Рязань, 1999. С. 45).
- ⁴¹ «Медведь» (*Всеволодский-Гернгросс В.Н.* Указ. соч. № 54. С. 25).
- ⁴² «Кострома», «Костромушка» (*Покровский Е.А.* Указ. соч. С. 196—197).