

Измира КУЛИЕВА,
доктор философии по истории

О некоторых детских играх и развлечениях Баку и Абшерона в XX веке

Игра – это вид непродуктивной деятельности, когда мотив лежит не в результате, а в самом процессе. Игра сопровождает человека на протяжении всей его истории, присутствует на большей части жизни, переплетаясь с

магией, спортом, военными занятиями, в особенности исполнительскими его формами. Игра служит предметом исследований со стороны историков культуры, этнографов, психологов, искусствоведов, специалистов в области спорта и военного



дела. Зигмунд Фрейд рассматривал **игры как реализацию вытесненных из жизни желаний**. По мнению же российских авторов (Л.С.Высотский, А.Н.Леонтьев, Д.В.Эльконин и др.), игры представляют собой социально-историческое явление. В частности, **детские игры рассматриваются как форма включения ребенка в мир человеческих действий и отношений**, возникающая на такой ступени общественного развития, когда высоко-развитые формы труда делают невозможным непосредственное участие в нем ребенка, тогда как условия воспитания формируют у него стремление к совместной жизни со взрослыми (1).

Подвижная игра – это естественный атрибут жизни человека, источник радостных эмоций, обладающий также воспитательной силой. **Детские подвижные игры служат традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражаются уклад жизни людей, быт, трудовые традиции, национальные устои, представления о чести, смелости, стремление быть сильными, ловкими, выносливыми, быстрыми, проявлять смекалку, творческую выдумку, находчивость, волю к победе.** Не случайно видные советские педагоги прошлого века К.Д.Ушинский, Е.А.Покровский, Д.А.Колодца, Г.А.Виноградов призывали повсеместно собирать и описывать народные игры в интересах просвещения и воспитания народа (2).

Игры любят все – настольные, компьютерные, спортивные. Особое место занимают подвижные детские игры, которые объединяют, учат и развивают, служат средством общения с друзьями и важной формой досуга в раннем возрасте. Еще Платон писал: *«За один час игры можно узнать больше, чем за всю жизнь»*.

В Азербайджане за последние годы проводится работа по возрождению старинных народных традиций, к числу которых относятся и народные игры. Эта тема занимает обширное место на страницах печати, в передачах радио и телевидения.

Широко распространено отношение к играм как к чему-то несерьезному, хотя большинство людей охотно предается им от малых лет до седых волос. Наукой давно доказано – игры важны и нужны, но только в том случае, если они не превращаются в смысл жизни. Впрочем, некоторые ученые утверждают, что игра как раз и является смыслом жизни.

О том, что игра сделала человека человеком,



утверждают последователи нидерландского ученого Йохана Хейзинги, еще в 1930-х годах предложившего переименовать Homo Sapiens - человека разумного, в Homo endens - человека играющего. **По теории Хейзинги, вся культура человечества выросла из игры, да и сама носит игровые черты.** Хейзинги считал, что игры, наряду с охотой, – древнейший род занятий человека (3).

История игр практически тождественна истории человечества: дети всегда хотели играть. И все же - какая же игра возникла раньше остальных? Точного ответа нет. Первое письменное упоминание об игре встречается в древнегреческой мифологии. Согласно одной из легенд, дети царицы Ниобы играли **в «камушки»**. Сохранились рисунки на древнегреческих вазах, изображающие женщин, забавляющихся этой игрой. А в «Илиаде» Гомер, рассказывая о герое Троянской войны Патрокле, замечает, что тот еще мальчиком приводил в ярость своих товарищей, постоянно обыгрывая их в «пять камушков».

Об азербайджанских играх писали А.Эфендиев, Г.Сарабский, М.А.Дадашзаде, Дж.Багиров (4-7). По числу участников и внутренней структуре они делятся на несколько групп. М.А.Дадашзаде разделяет игры и обряды на четыре группы: 1) семейно-свадебные обряды; 2) календарные обряды; 3) игры и зрелища; 4) народный театр (6). Интересно, что в

некоторых играх сохранились элементы, восходящие еще к первобытному обществу (8).

Игры, бытующие среди народа на определенном этапе его истории, являются своеобразным **отражением хозяйственного быта, материальной и духовной культуры, социального строя и религиозных верований**. Важность фиксации и конкретно-исторического изучения народных игр становится еще более очевидной, если учитывать их огромное практическое значение в воспитании подрастающего поколения.

Н.Смирнова в своей статье «Куда уводят детские игры?» писала: *«На всякой возрастной ступени детства складываются качества, которые будут определять ребенка как личность во взрослой жизни... Игра позволяет безболезненно и даже весело овладевать все новым опытом и общаться к жизни взрослых, не боясь, не замечая трудностей»* (9).

Человечество за свою долгую историю придумало бесчисленное множество игр. Но пик разнообразия игр пришелся на прошлое столетие. Ниже



речь пойдет об играх детства автора этих строк, родившейся и выросшей в древнейшей части Баку – «Ичери-шехер», или бакинской крепости. Детские игры той поры разделяются по половому принципу: мальчики и девочки играли вместе, как правило, до 7-10 лет. Любимой игрой у девочек были **«классы», или «классики»**. На асфальте чертили мелом или углём рисунок домика. Домиков было 10, и каждый домик назывался классом. Суть игры заключается в том, что первый играющий встает перед первой чертой и бросает плоский камешек (или как его еще называли – салку) в первый класс. Если камешек попал в класс, игрок встает на одну

ногу и старается носком этой ноги выбить камешек из первого класса во второй и сам перепрыгивает через линию, не наступая на нее. Так игра продолжается до 10-го класса. Выбывает тот, кто наступит на линию, или если камешек не попал в нужный класс. Интересно, что игра в «классики» была популярна в Европе уже в средние века, а **по некоторым источникам, корни этой игры восходят к временам Римской империи**: похожую игру упоминает Плиний-старший. В 1574 г. Корнелиус Килиан отмечал широкое распространение «классиков» среди голландских детей. Разновидность этой игры упоминается в романе Ф.Рабле «Гаргантюа и Пантагрюэль» (1534 г.).

Изначально игра, судя по литературным источникам, была мальчишеской, но в XIX в., в частности в США и Дании, в ней стали участвовать и девочки, а в начале XX в. игра стала преимущественно девичьей. Игра попала в Россию в XIX в, и к концу века распространилась очень широко. В этот же период она зафиксирована на Кавказе, где была известна как **«классы», или «царь»**, имела разные схемы



расчерчивания (10).

В игру **«казаки – разбойники»** играли мальчики. Существует мнение, что игра возникла в России в XVI в., когда городские казаки из поселений за вознаграждение ловили «воровских казаков». Играющие делятся на две команды – «казаков» и «разбойников». В источниках приводится множество вариантов трактовки этой игры. Есть точка зрения, что возникновение данной игры тесным образом связано с Кавказской войной XIX века (11): задача разбойников состоит в том, чтобы захватить штаб казаков, но последние их ловят.

Жмурки – детская подвижная игра, в которой

один из участников с завязанными глазами ловит других. Игра хорошо развивает координацию движений и слух. Одному из играющих – жмурке завязывают глаза, отводят его на середину комнаты, после чего он должен повернуться несколько раз. Затем участники игры разбегаются по комнате, а жмурка должен их поймать. Пойманный становится жмуркой. Если жмурка приблизится к какому-либо предмету, о который можно больно удариться, играющие должны возгласом предупредить его. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убежать далеко. Изюминка этой игры состоит в том, что жмурка должен назвать пойманного им игрока по имени, не снимая повязки.

Игра **в фантики** была популярна в советские годы среди мальчиков. В игре использовались фанти от конфет, обертки и вкладыши от иностранных жевательных резинок. Цель игры - увеличение коллекции фантиков. В другом варианте игры вместо фантиков использовались почтовые марки. Из конфетных оберток требуется сложить «фантики», прямоугольные либо треугольные. Броски фантиков происходили следующим образом. Фантики кладут на тыльную сторону открытой вверх ладони, и если один игрок накрывает своим фантиком другой фантик, то он забирает этот фантик себе и делает снова бросок, пока не промажет, или пока на столе не останется ни одного фантика.

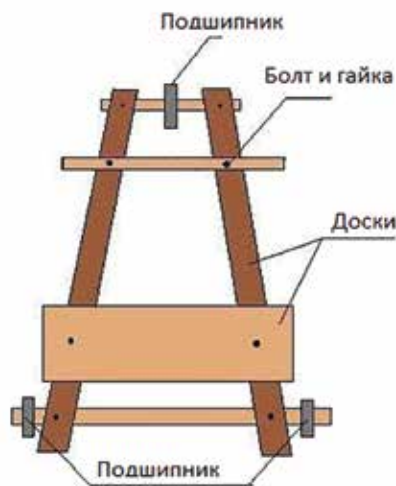
Другой вариант игры заключается в следующем. Ведущий обходит играющих и каждому говорит: «Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите. Черный, белый не берите. «Да» и «нет» не говорите!» Затем он заговаривает с участниками игры, задавая провокационные вопросы с тем, чтобы кто-то при ответе произнес одно из запретных слов: черный,



белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. Играют не более 10 человек. Таким образом, играющие должны внимательно слушать вопросы и следить за своей речью, чтоб не сбиться, отвечать на вопросы быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. Участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют, загадывают загадки, читают стихи, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке.

В дни летних школьных каникул, конечно же, находилась масса увлекательных занятий – это и футбол, и катание на самодельных шарико-подшипниковых «санках», игра в войнушку, в ловитки, девочки прыгали через веревочку, играли в классики, расчертив мелом асфальт на квадратики. Мальчишки старшего возраста катались на велосипедах, а редкие счастливики даже на мотоцикле. Велосипед в те времена был в дефиците и соответственно роскошью, так что многие ребята сами сколачивали себе транспортные средства. Из дощечек делали тележки, на которых со страшным грохотом гоняли по улицам. Это называлось **«пойдем кататься на подшипниках»**. Сделать такой драндулет было не так просто. Самое сложное – раздобыть минимум три подшипника и деревянную тару из гастронома. Кататься на такой тачке можно не только с горки, но и по ровному асфальту с разгона. Летали сорвиголовы на таких «великах-тележках», рассекая пространство и лбы.





Теперь о происхождении **игр, которые сегодня принято называть настольными**, хотя в них играли задолго до появления столов.

В самой древней из изученных археологами «настольных» игр использовались позвонки животных. Эта игра, позже получившая название **«кости»**, была чрезвычайно популярна в Древнем Египте. Позже она под названием **«ашыг-ашыг»** получила широкое распространение на Кавказе, в том числе в Азербайджане. «Ашыг», т.е. альчик – это небольшая подкопытная косточка барана, которую для придания тяжести заливали свинцом. Альчики часто окрашивали в яркие цвета – красный, зеленый, синий. В игре принимали участие не только детвора, но и молодежь, а часто и пожилые мужчины. Мальчишки собирали такие альчики где могли и, когда запасались достаточным количеством, начинали играть: поочередно сшибали с большого расстояния выставленные в ряд косточки. У самых опытных игроков альчики после удара ложились на узкое ребро. Трофеи – связки



альчиков служили предметом гордости заядлых игроков в кости.

В сельских районах многие пожилые помнят ритуальную сторону этой игры. Когда резали барана, выбирали красивые альчики для ангела-хранителя семьи, нанизывали их на шнур в два-три ряда и вешали на потолочную балку. Согласно поверью, такие **связки альчиков приносят в дом изобилие, и поэтому их не снимали** (12). Интересно также, что на многих египетских гробницах можно видеть изображения мужчин, играющих в кости, – древние египтяне верили, что жизнь воссоздается через игру. С помощью игры люди мечтали воздействовать на силы, управляющие мирозданием (13). ✿

(продолжение следует)

Литература

1. БСЭ. т.10. М., 1972, с. 79, 80
2. Покровский Е.А. Физическое воспитание детей у разных народов. М., 1974
3. Эрлихман В. Что наша жизнь? Игра! М., 2008, с. 111
4. Эфендиев А.. Татарские тексты // СМОМПК, вып. 18. Тифлис, 1894
5. Sarabski H. Xatirələrım // Maarif və mədəniyyət. B, 1927, №6
6. Dadaşzadə M.A. Azərbaycan xatirələri // Труды Ин-та литературы им. Низами АН Азербайджана, т. 1. Б., 1954, с.3
7. Багиров Дж.. Детские игры и народы // Советская этнография. М., 1939, №6
8. Липс Ю. Происхождение вещей. М., 1956, с. 185
9. Смирнова Н. Куда уведут детские игры? // Литературная газета, 1973, №30
10. Юмашев В. Выходить играть во дворе. М., 1984, с. 107
11. Семенов Н. Казаки-разбойники. М., 2004
12. Сведения информатора из Кельбаджарского района Ибишева Гасана. 76 л.
13. Эрлихман В. Игры. М., 1998, с. 111

The article refers to literary sources providing brief information about the significance of games for human development and their place in the history of mankind. The author shares his memories of the mobile games of his childhood and gives a brief account of their history.