

Казанский инновационный университет им. В. Г. Тимирязова (ИЭУП)

СЕРИЯ «СОКРОВИЩНИЦА ТАТАРСТАНА»

РАЗВИВАЮЩИЕ
ДЕТСКИЕ ИГРЫ ТАТАР:
ПО СТРАНИЦАМ ЖУРНАЛОВ
НАЧАЛА XX ВЕКА

Казань
Познание
2017

УДК 793:372(470.41)(08)
ББК 77.563+60.542.14(2Рос.Тат)я92
Р17

*Печатается по решению редакционно-издательского совета
Казанского инновационного университета им. В. Г. Тимирязова (ИЭУП)*

Редакционная коллегия:

*И. И. Бикеев (председатель), А. В. Тимирязова, Г. Я. Дарчинова, Р. Г. Шарафеева,
Е. Л. Яковлева, О. А. Аймурзаева, Н. Е. Коняхина*

*А. В. Тимирязова, Е. Л. Яковлева – Игровая преамбула, построенная в виде
воображаемого диалога с Льюисом Кэрроллом;
Р. Г. Шарафеева – составитель сборника игр и переложение с араб. графики на тат. язык;
Е. Н. Беляева – перевод с рус. на англ. язык;
Е. Л. Яковлева – Эссе о повседневности, идентичности, детстве и игре;
Н. Е. Коняхина – иллюстрации к играм*

**Р17 Развивающие детские игры татар: по страницам журналов начала
XX века / под ред. А. В. Тимирязовой. – Казань : Казанский инновационный
университет, 2017. – 148 с. (Серия : Сокровищница Татарстана)**
ISBN 978-5-8399-0615-0

В антологии впервые на русском, татарском и английском языках живущим в XXI веке представлены детские игры, опубликованные в татарских журналах начала XX века. Читатель найдет в книге описание не только подвижных, но и интеллектуальных игр, не потерявших актуальности до сих пор. Книга снабжена философскими размышлениями о татарской повседневности и мире детства XIX – начала XX века, в лоне которых были распространены представленные игры.

Антология детских игр татарского народа предназначена для воспитателей детских образовательных учреждений, учителей начальной средней школы, руководителей детских клубов, организаторов мероприятий для детей, а также специалистов в области психологии, педагогики, философии, культурологии, этнологии и всех интересующихся вопросами гармоничного развития личности и историей культуры татарского народа.

В Эссе о повседневности, идентичности, детстве и игре: философские интуиции об их национальном колорите использованы копии фотографий из журналов «Детское чтение», «Ак юл» начала XX века.

УДК 793:372(470.41)(08)
ББК 77.563+60.542.14(2Рос.Тат)я92

ISBN 978-5-8399-0615-0

© Предисловие. Тимирязова А. В., Яковлева Е. Л., 2017
© Составление сборника игр. Шарафеева Р. Г., 2017
© Автор эссе. Яковлева Е. Л., 2017
© Иллюстрации. Коняхина Н. Е., 2017
© Казанский инновационный университет
им. В. Г. Тимирязова (ИЭУП), 2017

СОДЕРЖАНИЕ



- 4 Игровая преамбула, построенная в виде воображаемого диалога с Льюисом Кэрроллом

9 ИГРОВАЯ КОМНАТА

39 УЕННАР БҮЛМӘСЕ

73 PLAYROOM

- 103 Эссе о повседневности, идентичности, детстве и игре: философские интуиции об их национальном колорите

ИГРОВАЯ ПРЕАМБУЛА, ПОСТРОЕННАЯ В ВИДЕ ВООБРАЖАЕМОГО ДИАЛОГА С ЛЬЮИСОМ КЭРРОЛЛОМ

*Не грусти. Рано или поздно
все станет понятно, все встанет на свои места
и выстроится в единую красивую схему, как кружева.
Станет понятно, зачем все было нужно,
потому что все будет правильно.*

Л. Кэрролл. Алиса в Стране чудес

Следуя пастернаковскому принципу «во всем мне хочется дойти до самой сути...», в зрелом возрасте невольно обращаешься к миру детства. Оно ушло безвозвратно и его не вернуть, но хочется еще раз, хотя бы виртуально или в воспоминаниях, окунуться в его атмосферу: понять, каким образом все происходило, разворачивалось и трактовалось в нем. Но, увы, данное желание можно реализовать только частично – погружаясь в воспоминания или наблюдая за (собственными) детьми/внуками и интерпретируя их мир с позиций взрослой оптики.

*Нужно бежать со всех ног, чтобы только оставаться на месте,
а чтобы куда-то попасть, надо бежать как минимум вдвое быстрее!*

Безусловно, ребенок может помочь увидеть мир его глазами, комментируя происходящее, но к этому взрослые, к сожалению, неосознанно/осознанно будут добавлять собственные опыт и знания. Последние снимают флер чудесного и магического, присутствующих в детском пространстве, безжалостно сбрасывая радужные покрывала и не давая возможности увидеть мир глазами ребенка...

– Серьезное отношение к чему бы то ни было в этом мире является роковой ошибкой.

*– А жизнь – это серьезно?
– О да, жизнь – это серьезно! Но не очень...*

Уникальным феноменом мира детства является игра, отличающаяся от взрослых игр, где все предсказуемо, типично, рационализировано, распределено, и поэтому, по мнению ребенка, скучно.

Всё как всегда – ну что за безобразие!

Как правило, взрослые обращаются к игре, чтобы убить время. Но данное обстоятельство оказывается недопустимым: время растрачивается впустую. И ребенок (интуитивно) прекрасно это понимает.

*– Что ты хочешь?
– Я хочу убить время.
– Время очень не любит, когда его убивают.*

Неслучайно даже в течение одного дня дитя успевает переиграть во множество игр, приносящих ему не только колоссальную палитру позитивных эмоций, но и пользу.

Если бы каждый человек занимался своим делом, Земля бы вертелась быстрее.

Детская игра спонтанна, эвристична, импровизационна и фантазийна. Ее воображаемый мир уносит ребенка в неведомые дали, беспрепятственно возвращая в любой момент назад, в реальность.

*– Скажите, пожалуйста, куда мне отсюда идти?
– А куда ты хочешь попасть? – ответил Кот.
– Мне все равно... – сказала Алиса.
– Тогда все равно, куда и идти, – заметил Кот.*

Мало кто находит выход, некоторые не видят его, даже если найдут, а многие даже не ищут.

Игра многомерна и многоаспектна. Несмотря на фантазийность, она привязана к реальности и исходит из нее. Насыщенная глубокими смыслами, она обучает ребенка адекватно игровой действительности интерпретировать ситуацию и обретать в ней себя:

– Если в мире всё бессмысленно, – сказала Алиса, – что мешает выдумать какой-нибудь смысл?

Видала я такую чепуху, по сравнению с которой эта чепуха – толковый словарь!..

Другое дело, что взрослым смыслы детской игры оказываются непонятными или недоступными для понимания.

Как она ни пыталась, она не могла найти тут ни тени смысла, хотя все слова были ей совершенно понятны...

Взрослые привыкли мыслить шаблонно, обоснованно и здраво. Каждому действию они находят объяснение. Но ведь иногда объяснять никому ничего не нужно: необходимо просто окунуться в мир игры и быть в нем.

*Если бы это было так, это бы еще ничего.
Если бы, конечно, оно так и было.
Но так как это не так, так оно и не этак.
Такова логика вещей.*

С точки зрения детского мировидения, у взрослых превосходные программы, но как их реализовать в детском мире, где царствует несерьезная серьезность/серьезная несерьезность?

План, что и говорить, был превосходный: простой и ясный, лучше не придумать. Недостаток у него был только один: было совершенно неизвестно, как привести его в исполнение.

Ребенок может понять взрослого, но взрослый, к сожалению, не всегда понимает дитя.

*– А где я могу найти кого-нибудь нормального?
– Нигде, – ответил Кот, – нормальных не бывает.
Ведь все такие разные и непохожие.
И это, по-моему, нормально.*

Посредством игры ребенок осуществляет доступный ему вход в мир взрослых, приобщаясь к его законам и правилам. В игре ребенок с удовольствием обучается различным навыкам и умениям, необходимым в жизнедеятельности, находит ответы на волнующие его вопросы, при этом нахождение разгадок может быть как самостоятельным, так и при помощи взрослых.

Лучший способ объяснить – это самому сделать.

Игра, захватывая в свой процесс ребенка, учит его быть увлеченным, деятельным и ответственным за совершаемое в ней. Неслучайно именно в детстве игровые правила строго соблюдаются и их нарушение ведет к суровому наказанию – изгнанию из игры провинившегося. Игра, благодаря системе правил, нравственна и учит нравственности играющих.

*Никогда не считай себя не таким, каким тебя не считают другие,
и тогда другие не сочтут тебя не таким, каким ты хотел бы им казаться.*

Предлагаемое читателям издание Казанского инновационного университета им. В. Г. Тимирязова (ИЭУП) уникально в силу ряда обстоятельств.

Во-первых, впервые в XXI веке представлена возможность познакомиться с детскими играми, распространенными в начале XX столетия (а возможно, и раньше – в XIX веке, что обусловлено их народным характером) и опубликованными в знаменитых журналах того времени «Ак юл»/«Светлый путь» (1913, 1915) и «Казань»/«Казань» (1928) на старотатарском языке.

Во-вторых, игры переведены на три языка – татарский, русский и английский, что позволяет приобщить к ним более широкую аудиторию, распространяя знания о татарской повседневности не только в России, но и по всему миру.

В-третьих, в книге осуществлена интуитивная попытка философского осмысления не только сферы детской игры, но и татарской повседневности, где представленные игры разыгрывались.

Итак, счастливого осмысленного погружения в мир детской игры, дающей возможность *встретиться с собой настоящим*.

*Увлеченно я играю,
Маски весело меняю.
Не угнаться никому,
Не попасть в мою игру.
Все миры в ней фантазийны,
Нереальны и стихийны.
Соблюдаю для себя
Вереницу правил я.*

*Фантазирую героев,
Чародействую в игре.
Содержаний тексты строю
(Только то, что люблю мне).
Все, что рядом и подручно
Все играет у меня.
Все, играя, изменяю:
Я себя и для себя.*

Е. Л. Яковлева

А. В. Тимирясова, ректор Казанского инновационного университета им. В. Г. Тимирясова (ИЭУП),
Е. Л. Яковлева, зав. кафедрой философии
и социально-политических дисциплин Казанского
инновационного университета им. В. Г. Тимирясова (ИЭУП)



ИГРОВАЯ КОМПАНИЯ





ИГРЫ

Спрячь мячик.....	11
Грач, грач.....	12
Петух кричит	13
Свободное место	13
Говорят животные.....	14
Говорят голуби.....	14
Найди кольцо	14
Собачка в углу	15
Волк	15
Прятки	15
Думай крепко	16
Гонки обратные	16
Борьба на одной ноге	16
Слушай музыку	17
Ком - со - мол.....	17
Если не угадал, пой сам.....	18
Думай быстро	18
Игра kota и мыши по-новому	19
Многозначные слова.....	19
Слоги-близнецы	21
Три слова.....	22
Летит	22
Музыка без звука.....	23
Фруктовый рынок	23
Верно, да и нет	24
Почему и зачем (потому что)	24
Земля, вода, воздух и огонь.....	25
Непрерывность (слов)	25
Есть, нет	26
Невиданный зверь.....	26
Слова на одну букву.....	27
Игра в фант	27
Сборщик мнений.....	29
Полслова	29
Рассказ.....	30
Стихотворение – песня	33
Сырая (недописанная) песня	34
Стихи по заказу	34

ГОЛОВОЛОМКИ

Знарок арифметики	35
Споры (пари)	37
Загадки	38

СПРЯЧЬ МЯЧИК

В эту игру обычно мальчики играют на улице. Сначала нужно приготовить тряпичный или резиновый мячик (небольшого размера). Игроки выбирают двух капитанов команд. Они рассчитываются (чтобы выбрать того, кто будет начинать игру). Остальные игроки должны найти себе партнеров и договориться между собой, кто кем будет (кто-то из них – один предмет, а другой – похожий предмет: один – золото, другой – серебро, один – синий цветок, другой – алый цветок, один – без счета и денег нет, другой – без дождя и трава не растет и т. д.).

Затем игроки попарно подходят к первому капитану и спрашивают: «Что нужно: золото или серебро?» Он выбирает, и игрок под выбранным названием примыкает к его команде. Второй отходит к другому лидеру. Таким образом все игроки делятся на две команды.

На каком-нибудь открытом участке размечают квадратное поле, углы отмечают камнями или кусками дерева. Зимой можно снежными комками. Размер поля зависит от количества игроков. Первый капитан берет мяч, приготовленный заранее, и идет в сторону вместе со своей командой. Они внешние игроки. Остальные заходят внутрь размеченного участка, они внутренние игроки.

Внешние игроки отдают мяч кому-нибудь из своей команды, но, чтобы скрыть, у кого мяч, каждый делает вид, что мяч у него, пряча руки под одеждой.

Внешние игроки не могут зайти в квадрат, ходят вокруг и скрывают от внутренних, у кого мяч. Через некоторое время, уловив момент, игрок с мячом кидает его на спину кого-нибудь из внутренних. Затем внешние игроки, стараясь избежать попадания мяча, убегают кто куда. Если тот, кто спрятал мяч, попадает в кого-нибудь из внутренних игроков, то тот выбывает из игры. Если же не попадает, сам выбывает.

Если мяч попал, но кто-нибудь из внутренних игроков смог быстро его схватить и попасть в кого-нибудь из наружных, игрок внутренней команды, в кого попали, остается в игре. Выбывает тот, в кого попали последним. Игроки внутренней команды не могут покидать размеченное поле.

Затем внешние игроки снова начинают прятать мяч, как и в первый раз. После броска кто-нибудь из внутренней или внешней команды выбывает из игры. Таким образом, игроков становится все меньше. Игра продолжается, пока во внутренней или внешней командах не останется ни одного игрока. Затем игра начинается снова. Все выбывшие возвращаются в игру. На этот раз внутри оказывается та команда, игроки которой быстрее выбыли из игры. Другая команда остается снаружи. Они отходят в сторону, чтобы спрятать мяч. Игра начинается сначала.

ГРАЧ, ГРАЧ

В эту игру могут играть как мальчики, так и девочки. Можно играть во дворе и дома, в комнате попросторнее, и во время перемены в школе с разрешения учителя. В игре участвуют 7–8 человек. Один игрок назначается грачом, другой – курицей. Остальные игроки – это цыплята. Они встают позади мамы-курицы. Грач становится впереди курицы. Он пытается отнять цыплят у курицы, курица пытается их сохранить.

Грач говорит курице: «Кар-р-р! Кар-р-р! Цыпленка у тебя заберу, у тебя глаза только такие, у меня во-о-от какие! Кар-р-р! Кар-р-р», – показывая курице, какие маленькие глаза у нее и большие у грача.

Курица отвечает: «Квох! Квох!!! Не отдам, не отдам! И глаз твоих не боюсь! Квох! Квох!!!» – и начинает махать руками, как крыльями, и поворачиваться в разные стороны. Находящиеся за ней цыплята, повторяя за мамой, бегут то в одну, то в другую сторону.

В этот момент грач пытается схватить одного цыпленка. Если схватит, отводит в свое гнездо. Потом снова обращается к курице: «Кар-р-р! Кар-р-р! Цыпленка у тебя заберу». Курица снова отвечает: «Квох! Квох!!! Не отдам, не отдам!» – и вновь начинает махать руками-крыльями. Грач забирает еще одного цыпленка. Таким образом забирает у курицы всех цыплят. Когда грач забирает последнего цыпленка, курица идет к гнезду грача и уводит всех своих цыплят обратно. Затем другой игрок назначается курицей, еще один – грачом. Игра начинается с начала.



Г. Узбек. Ак юл. – 1913. – № 16. – С. 19–20

ПЕТУХ КРИЧИТ

В эту игру могут играть как мальчики, так и девочки, можно и вместе. Обычно играют дома. Если игроков много, это хорошо. Сначала готовят стулья по количеству меньше на одного игрока (к примеру, если игроков десять, готовят девять стульев). Выстраивают стулья в круг: один смотрит внутрь, другой наружу. В одном месте оставляют зазор, чтобы можно было ходить. Игроки садятся на стулья: один лицом наружу, другой лицом внутрь круга. Один игрок остается без стула. Этот участник заходит в круг и берет за руку ближайшего игрока, сидящего лицом внутрь круга. Тот в свою очередь берет за руку сидящего рядом лицом внутрь круга. Тот берет за руку третьего игрока. Таким образом, играющие, сидящие лицом внутрь, берут друг друга за руки. Затем участники, сидящие лицом наружу, также берутся за руки. Далее первый игрок увлекает за собой всю цепь играющих в другую комнату. Когда они отходят подальше от комнаты, где начиналась игра, он резко кричит: «Кукареку! Кукареку!» Другие игроки со словами «Петух прокукарекал! Петух прокукарекал!» бегут в комнату, где стоят стулья, и стараются занять места. Но одному из них снова не хватает места. Ему первый игрок дает какое-нибудь задание (например, рассказать стихотворение, спеть песню). Когда участник исполнит задание, он становится первым игроком и увлекает за собой остальных в другую комнату. Игра повторяется.

Ак юл. – 1913. – № 1. – С. 15

СВОБОДНОЕ МЕСТО

В игру «Свободное место» играют в саду или на красивом дворе. Количество участников не должно быть меньше шести. Одного игрока выбирают искателем свободного места. Остальные выстраиваются в круг. Центр круга остается свободным на 2–3 шага. Искатель свободного места ходит по внешнему периметру круга и незаметно ставит метку на спину одного игрока и продолжает движение по кругу. Игрок с меткой быстро убегает в противоположную сторону. Кто из них быстрее займет освободившееся место, тот остается в круге. Другой становится искателем.

Ак юл. – 1913. – № 7. – С. 20

ГОВОРЯТ ЖИВОТНЫЕ

Лошадь ржет: «Миха-ха...
Где наш Ахмет?»
Коза говорит: «Мэ-э...
Ахмет в школу ушел».
Корова мычит: «Му, му...
Ахмет хорошо учится?»
Собака лает: «Вау, вау!
Наш Ахмет много знает».
Утка кричит: «Бак, бак!
Спасибо ему, если много знает!»

ГОВОРЯТ ГОЛУБИ

Голдер.., голдер...
Очень красивая, кто это?
Волосы расчесаны, заплетены,
Одежда опрятна.
Голдер.., голдер...
Это очень воспитанная девочка.
Цветок в саду под названием «школа».

Учитель Хайдар Салимов.
Ак юл. – 1913. – № 15. – С. 9

НАЙДИ КОЛЬЦО

В эту игру могут играть сколько угодно участников. Все же веселее, когда игроков много. Она проходит следующим образом.

Играющие выстраиваются в круг. Участник – искатель кольца остается внутри круга. Берут длинную нитку и продевают в нее кольцо. Эта нитка должна проходить позади выстроившихся в круг игроков. Игроки прячут кольцо, передавая его друг другу по нитке. Искатель кольца не должен догадаться, у кого оно на данный момент, поэтому все держат руки за спиной. Игроки периодически обманывают искателя, якобы передавая друг другу кольцо, хотя у них его нет. В это время игрок с кольцом незаметно передает его следующему игроку. Чтобы игра проходила весело, кольцо не нужно держать в одном месте.

Если искатель найдет кольцо, то меняется местами с игроком, у которого оно было, то есть искатель входит в круг, а участник с кольцом становится искателем.



СОБАЧКА В УГЛУ

Количество участников этой игры определяется по количеству углов в комнате, где происходит игра, плюс один. То есть если углов четыре, то игроков пять. Игра проводится следующим образом.

Один участник становится собачкой (кошкой) и остается в центре комнаты. Остальные занимают места по углам. Они мыши. Когда мыши у себя в углах, собачка их не трогает. Но мыши все время должны меняться местами. Когда они меняются, собачка пытается схватить одного из игроков. Поэтому мыши, которые хотят поменяться местами, дают друг другу знак глазами, жестами или кашлем. И после этого начинают бежать к углу друг друга. Если собачка схватит мышь, то та становится собачкой, а собачка занимает место в углу.

ВОЛК

В этой игре количество участников не имеет значения. Один игрок назначается волком, остальные – овцами.

Место волка – под столом, либо под кроватью, либо за печкой. Он прячется. На одной стороне комнаты стоит стадо овец, на другой – пастух. Пастух зовет овец со словами: «Пойдемте домой, пора уже». Овцы отвечают: «Мы не можем, волка боимся». Пастух говорит: «Не бойтесь, волк уже ушел». Затем овцы начинают бежать в сторону волка. Волк пытается выхватить одну овцу. Игра продолжается, пока волк не схватит всех овец.

ПРЯТКИ

Количество игроков не имеет значения. Во время игры не нужно куда-то прятаться, водящему тоже не нужно никого искать. Один из участников обращается к другому: «Я спрятался, найди меня», – сам в это время представляет место, где бы он мог спрятаться. Например, в Казани, в Москве, либо в медресе «Мухаммадия», в башне Сююмбике и т. д. Водящий задает вопросы игроку, пытаясь угадать место. Например: «Далеко? Близко? Это в городе?» И так далее, пока не отгадает.

Ак юл. – 1915. – № 5. – С. 100



ДУМАЙ КРЕПКО

Участвуют около тридцати играющих, которые делятся на две команды. На общий стол кладут 15–25 разных мелких предметов и накрывают их чем-нибудь вроде шали. Водящий записывает все предметы со стола. Эти вещи и список не должен видеть никто, кроме водящего.

Он подзывает к столу команды, велит им успокоиться и открывает предметы. Считает до пяти и снова все закрывает. Каждая группа должна составить список предметов на столе, исходя из того, что они запомнили. У какой команды список полнее, та и победитель.

Место игры – комната.

Польза – повышение умственной активности игроков.

ГОНКИ ОБРАТНЫЕ

Количество участников зависит от размеров комнаты. Игроки выстраиваются в ряд. Сзади них на расстоянии 25–30 шагов натянута нить на высоте в аршин. После команды играющие начинают бежать спиной вперед.

Кто первым порвет нить спиной, тот победитель.

В эту игру нужно играть в свободное от работы или других игр время.

Место игры – большая комната, поляна, площадь.

Польза – упражнение для ног.

БОРЬБА НА ОДНОЙ НОГЕ

Игроки встают в круг и берутся за руки. В центр выходят двое и, держа левую ногу левой рукой, а правую руку пряча за спиной, начинают толкать друг друга плечами. Кто заставит соперника встать на обе ноги, тот победитель. Для поединка с победителем выходит следующий игрок. Во время борьбы нельзя использовать другие части тела, кроме плеч.

В эту игру следует играть в холодное время года.

Хитрость: можно немного увильнуть, когда соперник надвигается на тебя плечом. Он, пытаясь сохранить равновесие, встанет на обе ноги.

СЛУШАЙ МУЗЫКУ

В эту игру лучше всего играть, когда устали от определенной работы.

Участники садятся на стулья, скамьи или на траву, если игра проходит на поляне. Один из играющих уходит в сторону и не смотрит на остальных. Игроки загадывают какую-нибудь часть тела одного из них (например, руку, голову), затем начинают хором петь (можно в одиночку или под музыку, гармонь).

Водящий подходит к игрокам и начинает ходить около них. Если он приближается к назначенному участнику, петь начинают ниже, если подойдет близко, поют совсем низкими голосами. Если отдаляется, поют выше. Водящий должен протянуть руку к той части тела игрока, которую определили другие участники. Если он угадает, то сидящий игрок хлопает в ладоши и становится водящим. Начинает искать по музыке. Если водящий тянет руку ошибочно, игрок ударяет его по руке. Тот снова начинает искать. Если водящий угадал человека, но не угадал часть тела, то игрок свистом должен подсказать, какая часть тела была определена играющими.



КОМ – СО – МОЛ

Игроки садятся в круг. По команде водящего участники через одного (1, 3, 5, 7...) произносят один слог слова «комсомол». Кто перепутает слог, тот выбывает из игры. Затем слоги произносят четные игроки. Игра продолжается до тех пор, пока в круге не останется два игрока. Они объявляются победителями.

Для игры можно взять любое другое слово.



ЕСЛИ НЕ УГАДАЛ, ПОЙ САМ

Игроки должны знать минимум 10–12 песен и стихов. Если не наизусть, то хотя бы слышать их ранее. Стихи, песни не обязательно должны быть длинными. Из песни берется один куплет, и каждому игроку дается одно слово из него. Каждый участник должен хорошо запомнить свое слово. Игроки выбирают водящего, который отходит в сторону. В это время игроки делят слова между собой. Затем водящий подходит к участникам. По команде игроки все вместе внятно и громко произносят эти слова. Водящий должен угадать, что это за песня или стихотворение. Если не угадает, сам поет какую-нибудь песню либо рассказывает стихотворение. Допускается, что это задание вместо него может выполнить какой-нибудь другой игрок.

Эту игру нужно проводить после прочтения сборника стихов или песенника, чтобы закрепить их в памяти.

ДУМАЙ БЫСТРО

На большом количестве маленьких кусочков картона пишутся буквы и вперемешку складываются в ящик или бочку.

Каждый игрок берет по семь букв, но до начала игры не смотрит на них. После команды водящего участники быстро составляют слово из своих букв и показывают ему. Кто быстрее всех покажет слово, тот и победитель. Если игрок не успеет составить слово за 20 секунд, с него берут фант (по предварительной договоренности о том, какое будет задание). Нецензурные слова не принимаются. При составлении слова не обязательно использовать все буквы.

Полезно проводить эту игру среди взрослых и детей, которые только учатся читать и писать.

ИГРА КОТА И МЫШИ

ПО-НОВОМУ

Все игроки выстраиваются в шеренгу, как солдаты, и тянут друг к другу руки. Из строя выходят двое: один игрок – кот, другой – мышь. Кот начинает гонять мышь. Когда кот почти нагоняет мышь, водящий дает команду «Вправо!» или «Влево!», и игроки с вытянутыми руками поворачиваются. В это время расстояние между котом и мышью увеличивается. Ни коту, ни мыши нельзя ходить между игроками с поднятыми руками. Они могут ходить только по свободным рядам. Если кот нагонит мышь, выходят другие игроки. Игра проходит веселее, когда гонка за мышью проходит живо.

Место игры – большой зал, поляна, площадка.

Польза – привыкание к строю.

МНОГОЗНАЧНЫЕ СЛОВА

По жребию или по договоренности игроки выбирают водящего и отправляют его в место, откуда он не может слышать разговоры игроков, например, в другую комнату. В это время игроки выбирают какое-нибудь многозначное слово и каждый оставляет у себя одно его значение: например, *лук* – *овощ*, *лук* – *стрелковое оружие*.

Водящий задает каждому игроку по три вопроса, затем, исходя из ответов, должен угадать слово. Если он сказал: «Нашел», то может назвать только одно слово. В случае если он не угадает, то вновь выходит из комнаты. Если же угадает, водящим становится игрок, после ответа которого было угадано слово. Для него выбирается другое слово.

Условие игры: вопросы и ответы должны чередоваться быстро. Если кто-то из игроков запнется или остановится, с него берут фант. Также желательно вопросы игрокам задавать не по порядку, а вразнобой. Допустим, сначала неожиданно задать вопрос кому-то в одном конце комнаты, затем – сидящему в задумчивости и т. д., тогда игра будет намного интереснее. Каждому игроку нужно задать по три вопроса.

Вопросы могут быть совершенно разными. Скажем:

1. *Это где бывает?*
2. *Ты сам это любишь?*
3. *Что с ним делают или, может, он сам делает что-то?*

Ответы должны быть сообразны значению слова, которое было загадано.

К примеру, если водящий задал вышеназванные три вопроса, в случае когда загадано слово *лук (овощ)*, ответы могут быть следующими:

1. *В разных местах, в разное время (во дворе, на улице, в пути).*
2. *Да, люблю, но могут быть и те, кто не любит (и наоборот).*
3. *Растет.*

В значении *лук – стрелковое оружие* ответы могут быть такими:

1. *В воздухе (исходя из вопроса можно ответить: если кого-то хотят убить).*
2. *Не люблю (можно расширить ответ: и делать не люблю, и слышать. Или люблю во время войны, когда иду на врага).*
3. *Носят.*

Найти другие многозначные слова тоже не составляет особого труда. Например, слово *кран* имеет два значения (1 – подъемный, 2 – водопроводный), *ключ* – четыре (1 – родник, 2 – гаечный (слесарный ключ), 3 – музыкальный знак, 4 – приспособление для запираания двери), *кисть* – три (1 – инструмент художника, 2 – часть руки, 3 – гроздь рябины, винограда) и т. д.



СЛОГИ-БЛИЗНЕЦЫ

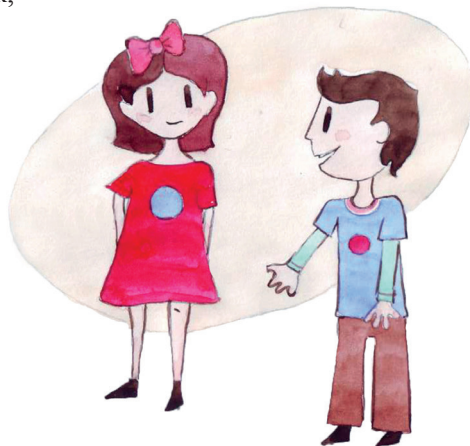
Игра идет примерно так же, как и в «Многозначные слова». Просто здесь выбираются сложные слова. К примеру, слово *сорвиголова* состоит из двух слов: *сорви* и *голова*, каждое из которых имеет значение и в качестве самостоятельного слова.

Игроки делятся на две группы. Скажем, игрок одной выбирает себе слово *сорви*, а игрок другой команды – слово *голова*. Они отвечают на вопросы водящего исходя из значения выбранных ими слов. В этой игре, как и в предыдущей, задаются три вопроса. И остальные условия игры такие же, как в игре «Многозначные слова».

Если игроки запутались и не могут найти ответ, игру можно разделить и сыграть в «ТРИ РАЗНЫХ ОТВЕТЧИКА».

Условия игры такие: многозначное слово не делится на слова, а дается игроку целиком. Игрок дает ответы на вопросы по целому слову. Скажем, загадано слово *хоровод*. Первый игрок отвечает на вопросы по слову целиком, а второй и третий – каждый по своей части слова: *хор* и *вод* (*водить*). Водящий должен знать, у кого целое слово, у кого – часть слова.

Эту игру можно заменить на «СКЛЕЕННЫЕ СЛОВА». Парные слова: конек-горбунок, гуси-лебеди, школа-интернат, платье-костюм, ракета-носитель, палочка-выручалочка и др. Но здесь невозможно взять слово целиком, как в игре «Слоги-близнецы». И еще, каждая часть слова должна обладать самостоятельным значением. Парные слова, где одна часть имеет значение, а вторая нет, не подходят. Например, *зарплата*. Можно найти много слогов-близнецов, например: *кипарис* (кипа – рис), *кинозал* (кино – зал), *метеослужба* (метео – служба) и др.





ТРИ СЛОВА

Один из игроков назначается водящим. Каждому он дает по три слова – имени существительных. Игроки должны составить предложения, используя данные слова. Дело это не такое уж и простое, поэтому не нужно требовать быстрого ответа. Однако нежелательно и слишком затягивать. Если игрок не смог составить предложение в заданное время либо составил, но использовал не все заданные слова, с него берут фант – он должен рассказать стихотворение, спеть песню или станцевать.

Допустим, кому-то заданы слова: перо, класс, чернила. Он может составить предложения: *Я взял перо и чернила и вошел в класс* либо *Я внес перо в класс, а чернила забыл* и т. д.

Веселая сторона этой игры – забавные предложения. К примеру, заданы слова: карандаш, топор и ведро. Предложение может быть: *Я заострил карандаш топором и кинул его в ведро*. Главное условие – у предложения должен быть смысл. Скажем, предложение *Я сделал ручку для топора из карандаша и разрубил ведро* не имеет смысла, так как такого быть не может. Автор такого предложения должен выполнить какое-либо другое задание.

ЛЕТИТ

Игроки садятся в круг. Водящий садится в сторонке, но так, чтобы его видел каждый игрок. Руки кладут на колени.

Водящий один за другим называет разных животных, птиц, людей. После каждого наименования добавляет слово *летит*. Если водящий назвал животное или птицу, которые на самом деле летают, игроки поднимают и быстро опускают руки. Если водящий называет существо, которое не летает, все сидят неподвижно.

Игрок, который не поднял руки там, где нужно, или, наоборот, сидел неподвижно, когда руки нужно было поднимать, заменяет водящего.

Чтобы игра была веселой, ее темп должен быть быстрым.

МУЗЫКА БЕЗ ЗВУКА

Каждый игрок загадывает какой-нибудь музыкальный инструмент. Например, скрипку, барабан, курай, мандолину, гармонь, пианино и др. Затем играющий, не издавая никакого звука, лишь жестами изображает, как играют на этом инструменте. Один игрок выбирается дирижером, он старательно управляет этим оркестром.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не засмеется или не издаст какой-нибудь другой звук. Засмеявшемуся полагается штраф.

Увлекательность и польза этой игры – в смехе.

ФРУКТОВЫЙ РЫНОК

Игроки садятся в круг. Один из них задает всем вопрос: «Ты какой фрукт продаешь?» Кто какой фрукт себе выбрал, такой и называет. У каждого игрока – один фрукт, другому играющему давать его уже нельзя.

Игроки должны запомнить названия своих фруктов. Игра начинается. Игрок с краю начинает игру словами: «Продаю яблоки, продаю яблоки. Сосед мой финики продает». Тут же подхватывает игру тот, чей фрукт финик: «Продаю финики, продаю финики». Далее озвучивает название какого-нибудь другого фрукта: «Сосед мой лимоны продает». Игрок, загадавший фрукт, тут же должен подхватить игру.

Если игрок замешкается, когда назовут его фрукт, и не продолжит игру, с него берут фант.





ВЕРНО, ДА И НЕТ



Игроки садятся в круг. Один назначается водящим, который должен будет задать вопросы каждому игроку в отдельности. Игроки должны ответить. Но при ответе им нельзя употреблять слова: «верно», «да» и «нет». Например, водящий спрашивает: «По-моему, день сегодня очень холодный. А по-твоему?» Ответ должен быть: «И по-моему». Если игрок случайно назовет запрещенное слово или слишком долго будет думать над ответом, с него берут фант. Или же он может сменить водящего.

ПОЧЕМУ И ЗАЧЕМ (ПОТОМУ ЧТО)

Игроки садятся в ряд. Каждый на ухо своему соседу должен произнести предложение, которое начинается со слов: «Потому...» Один из игроков встает и каждому игроку по отдельности задает вопрос, начиная его со слова «почему». Игроки должны ответить словами, услышанными от соседа. К примеру, один игрок сказал соседу: «Потому что мне спать хочется». Игрок, услышавший эти слова, соседу, сидящему с другой стороны, говорит совсем другое: «Потому что дождь идет». И так далее, пока все игроки не скажут по одному предложению своим соседям. Когда ведущий начинает задавать вопросы, ответы совершенно не совпадают с ними, и становится смешно. Допустим, ведущий спрашивает: «Почему сегодня холодно?» Игрок отвечает услышанным от соседа предложением: «Потому что мне спать хочется». Ведущий формирует вопросы, исходя из ответов игроков. Следующий вопрос будет: «Почему тебе спать хочется?» Другой отвечает: «Потому что дождь идет». Далее: «Почему дождь идет?» «Потому что...» И так далее.

Польза от игры – смех.

ЗЕМЛЯ, ВОДА, ВОЗДУХ И ОГОНЬ

Игроки садятся в круг. Водящий – один из игроков – в случайном порядке называет обозначенные в названии игры стихии. Например, говорит одному из играющих: «Воздух», – и тот должен тут же сказать название чего-либо или кого-либо, обитающего в воздухе. Это может быть аэроплан, облако, сокол...

Если называется вода, то могут быть названы утка, лягушка и т. д.

Перед началом игры игроки, чтобы долго не затягивать с ответом, могут подготовить подходящие к каждой стихии слова, но часто даже это им не помогает. Повторно называть слова, относящиеся к стихиям, запрещается. Невнимательный человек может ошибиться, например, назвать уже сказанное прежде слово либо перепутать стихии (так, если стихия вода, назвать голубя). Сбившийся игрок сменяет ведущего.

Когда водящий называет слово «огонь», игроки без слов встают с места, делают круг и снова садятся.

НЕПРЕРЫВНОСТЬ (СЛОВ)

Игроки садятся. Сначала игрок, сидящий с краю, говорит какое-нибудь слово соседу. Тот в свою очередь должен назвать слово, начинающееся с буквы, на которую заканчивалось слово, услышанное от предыдущего игрока. Таким образом все играющие называют слова. Допустим, один назвал стол, другой – лом, третий – мак, затем – калач, чай и т. д.

Главное условие игры – быстро называть новые слова. Если игрок замешкается или ошибется, то с него полагается взять фант.

По договоренности можно называть слова, относящиеся к одной сфере: названия городов, рек, имена людей. В этом случае игра особенно полезна для расширения кругозора.



ЕСТЬ, НЕТ

Из числа игроков выбираются двое водящих. Они отходят в сторону и загадывают какую-нибудь одну букву. Остальные игроки должны угадать эту букву. Происходит это таким образом: каждый участник называет слово, и водящие отвечают либо «есть», либо «нет» в зависимости от того, присутствует ли буква в названном слове.

Если внимательно слушать ответы, можно вычислить загаданную букву. Угадавший букву берет еще одного игрока в товарищи, и они становятся водящими. Игра продолжается.

К примеру, загадана буква «К». «Дом» – нет, «двор» – нет, «калач» – есть...

В этой игре нужно называть длинные многосложные слова. Если слова слишком короткие, буква угадывается быстро и игра становится неинтересной.

Если игроков очень много, можно разделить на две группы. В таком случае в каждой выбирают по одному водящему. Двое водящих загадывают одну общую букву и подходят к группе соперника. Какая группа угадает букву быстрее, та – победитель.

НЕВИДАННЫЙ ЗВЕРЬ

Игроки делятся на несколько групп в зависимости от количества участников. Каждая получает лист белой бумаги. Первый участник группы, не показывая остальным, рисует на бумаге голову человека либо какого-нибудь животного. Потом сворачивает участок бумаги со своим рисунком, делает метку на разломе (шее) и передает другому игроку своей группы, который рисует шею и спину, опять сворачивает бумагу и передает третьему. Этот играющий рисует еще какой-нибудь участок, все тело либо ноги животного. В конце, когда животное будет нарисовано полностью, бумагу разворачивают и смотрят. Тут можно увидеть забавные вещи: голова человеческая, шея овцы, туловище свиньи, копыта непонятно чьи. Все вместе – невиданный в мире зверь.

СЛОВА НА ОДНУ БУКВУ

У каждого игрока в руках должны быть карандаш и лист бумаги. Перед началом игры нужно договориться о том, с какой буквы будут начинаться слова и какие это будут слова. Все игроки начинают писать одновременно. На это дается некоторое время, по истечении которого игроки останавливаются. Один из них начинает читать свои записи. Остальные следят за своими записями и, если слово, которое назвал игрок, присутствует и у них тоже, вычеркивают его. Победителем становится тот, у кого на бумаге осталось невычеркнутое слово.

Допустим, выбрана буква «б» и договорились о том, что писать будут только названия животных и птиц. Один игрок пишет: барсук, бегемот, белка, бык, бизон и т. д. Одно или несколько слов из его списка могут не встретиться в записях других игроков. В этом случае игрок объявляется победителем.



ИГРА В ФАНТ

Обычно эта игра является завершающей частью какой-либо другой игры или приложением к ней. Однако в нее можно играть и как в самостоятельную игру, это тоже интересно. Просто нужно подбирать много самых разнообразных заданий и играть в быстром темпе. Все время нужно придумывать новые самые смешные задания. В качестве задания можно предложить тому, кто хорошо поет, спеть песню; тому, кто танцует, станцевать; обладающему приятным для слуха тембром голоса рассказать стихотворение или смешной рассказ (анекдот). В зависимости от ситуации можно предложить



отгадать головоломку, загадку, задать вопросы по политической грамотности. Плюс к этому можно дать задание нарисовать что-либо, сыграть какую-нибудь часть интересного спектакля. К примеру, одному игроку нужно изобразить памятник (нужно некоторое время стоять неподвижно, не смеясь). Гораздо интереснее, когда при этом выбирается какая-нибудь сложная поза. Другому играющему можно поручить без слов, с помощью одних жестов, рассказать какое-нибудь стихотворение, рассказ. Но при выполнении нужно проявлять живость и смелость, ведь суть игры даже не в заданиях, а в интересном их исполнении.

Качество исполнения заданий играет большую роль. К примеру, рассказать стихотворение можно по-разному: менять голос в зависимости от персонажа, стоять столбом или, наоборот, жестикулировать. В танце так же – если игрок вяло имитирует танец, это никому не интересно, нагоняет тоску и сонливость. Даже если игрок не умеет танцевать, можно выйти из ситуации, изобразив какой-нибудь диковинный танец и рассмешив участников игры. Не только в декламации и танцах, во всех других видах наказания необходимо проявить живость и смелость. Без этого игра в фанты будет неинтересной и бесполезной.

Все же задания нужно выбирать не очень большие и тяжелые (например, большие темы по политической грамотности), особенно нужно остерегаться заданий грубых, неинтересных, могущих обидеть игрока. Если обидеть одного игрока, то его подавленное настроение может передаться другим и испортить всю игру.

Не следует давать задания на обнимание и целование, бессмысленные и бесполезные. Во-первых, эти задания чреватые последствиями, во-вторых, они совсем не интересны.



СБОРЩИК МНЕНИЙ

Эта игра тоже проходит интересно, весело и с пользой, когда ведется живо и по правилам.

По договоренности или по жребию выбирается водящий – сборщик и назначается писарь, которому выдаются перо и бумага. Сборщик уходит в другую комнату. Остальные игроки говорят писарю свое мнение о сборщике (этот процесс можно организовать и по-другому, например, каждый игрок пишет свое мнение на бумаге и убирает в определенное место. В таком случае писарь не нужен. Когда все бумаги будут собраны, каждое мнение читают по отдельности). Когда кончится сбор мнений, зовут сборщика и читают мнения о нем.

В своем мнении о сборщике можно хвалить его положительные стороны, критиковать не совсем приятные, показывая пути и давая советы по их исправлению. В этом и есть смысл игры. Все же, критикуя, нельзя грубить человеку, высмеивать его слабости. Вместо пользы это принесет только большой вред. Поэтому игрок, назначенный писарем, должен отсеять такого рода мнения (выбирать писаря нужно с умом, способного понять такие тонкости!).

Когда будут прочитаны все мнения, сборщик выбирает одно из них и автор этого мнения становится новым сборщиком.

ПОДСЛОВА

Игроки садятся в круг и кидают друг в друга платок или мяч. Кидающий называет первый слог какого-нибудь слова, тот, кто ловит, – второй. Если кто-то из них замешкается, не найдя нужного слога, или назовет слог, который не соотносится с первым слогом (например, лис-кав), он считается виновным, и ему дается задание: он должен встать на колени.

Сначала игра идет очень легко и быстро. Со временем становится сложно найти подходящее слово, стоящих на коленях тоже становится больше. Чтобы освободить игрока, ему нужно кинуть платок. Если он сможет поймать платок и назвать подходящий слог, то становится свободен. Игрок также может освободить себя сам. Для этого ему нужно изловчиться и поймать платок на лету.

Чтобы усложнить игру, можно договориться о словах на одну букву. Скажем, первый слог всех слов должен начинаться на букву «п». Первый игрок может называть слоги: при, про, пла, пор... Второй игрок (поймавший платок) должен называть слоги: шел, дал, ток, трет... (пришел, продал, платок, портрет).



РАССКАЗ

В долгие зимние вечера, когда проходят посиделки дома, для поднятия настроения вместо бесполезных сказок можно коллективно составлять рассказ. Делается это следующим образом.

Один игрок начинает рассказывать, придумывая сюжет (тон рассказа, серьезный или смешной, его длина также зависят от рассказчика). Во время рассказа он останавливается на каком-нибудь интересном месте, и продолжает его сосед. Этот играющий ведет повествование и останавливается. Его подхватывает третий игрок, затем четвертый и т. д. Завершает рассказ участник, который его и начал. Таким образом получается рассказ коллектива авторов. Заметим, что рассказ каждого игрока должен вписываться в общую канву рассказываемого. Если играющий замешкается или не сможет продолжить рассказ, он должен выполнить какое-нибудь задание.

Игра интересна тем, что можно организовать забавную ситуацию, если вместо рассказа озвучить лишь несколько слов и быстро передать свою очередь соседу. Возникнет какой-нибудь смешной сюжет, который вызовет смех и веселье.

ПРИМЕР РАССКАЗА

Первый игрок начинает:

«В нашей деревне жил один старик по имени Таип. Он умер в голодные годы, бедняга. Он был очень хорошим человеком. С 25 до 50 лет жил в городе, служил какому-то богачу. Перед Октябрьской революцией богач со всей семьей уехал в Сибирь кутить. Старик остался без работы. Несколько месяцев прошатался по улицам города и вернулся в родную деревню. Читать и писать он не умел. Известно же, что человек неграмотный становится заложником религии. Таип и был одним из самых рьяно верующих. Если хочешь узнать что-нибудь о джинне, шайтане, упырях – спроси у Таипа. Подробно расскажет о каждом из них, да еще какую-нибудь очень интересную сказку про одного. Он в своей жизни видел множество водяных, упырей, злых духов, сокровищ. Одна водяная даже приглашала его в подводное царство, сулила ему место царя. Он сказал: «Я знаю их хитрость. Она хочет сделать меня своим мужем. Водяные уж очень любят наших». Все же Таип больше всего любил говорить про сокровища. Он как-то рассказал историю о сокровище, которое, обретя дар речи, рассказало о себе одну сказку...» Останавливается.

Продолжает другой игрок:

«Но я сейчас уже почти забыл эту сказку. Все же расскажу, что помню. Самое сложное начать, если начнешь, потом она и сама продолжится... если бы старый Таип был жив, он сам, возможно, начал историю так...» Останавливается.

Третий игрок:

«Осенняя безлунная темная ночь. Я сплю в своей тесной комнатке рядом с собачьей конурой. Богач с женой и дочерьми на даче. Чувствую как-то, кто-то ногу толкает. С трудом отлепив одно веко от другого, смотрю – богач стоит. “Таип, – говорит, – у меня жена резко заболела. Запряги быстро черного жеребца в повозку и скачи в город... Живее!” Раз хозяин говорит, сопротивляться нечего же. Запряг жеребца и, раскидывая грязь во все стороны, помчался с дачи в город. Осенние ночи, сам знаешь, даже если кулаком помашут перед носом, ничегошеньки не увидишь. Еду, значит. А черный жеребец (молодец, хороший был конь), грязь ли, овраг ли, не чувствует даже, летит прям.

Вот и дождь полил, как будто из горла бутылки льется, сильный такой. Время полночь, самое время шабаша ведьм. Зарылся с головой в повозку, еду и шепчу про себя молитвы... И вот...» Останавливается.

Четвертый игрок:

«Конь несколько раз фыркнул и остановился как вкопанный. “Неужели волк или собака”, – испугавшись, подумал я. Все же подергал за вожжи, приговаривая осторожно: “Ну, зверь!” Нет, парень, ни в какую! Жеребец фыркает только, как стоял, так и стоит. Смотрю, вытягивая шею, под ноги коня, вижу...» Останавливается.

Пятый игрок:

«Прямо перед колесом повозки шевелится что-то белое. Смотрю внимательнее...» Останавливается.

Шестой игрок:

«Маленький козленок. Что делать? Я же знаю, поблизости нет ни дачи, ни деревни какой-нибудь. А если так, откуда взяться козленку? Думаю, раз так, это, видимо, сокровище. А в сокровище нужно палкой кинуть, проговаривая про себя молитвы. Но рядом нет никакой палки, даже лучинки. Даже плетку на даче забыл. Что, думаешь, я сделал?» Остановился.

Седьмой игрок:

«Посидел, почесал репу кое-какое время и...» Останавливается.

Восьмой игрок:

«Хоть и страшно, слез с повозки и стал распрягать коня. Задумка такая: сейчас быстренько распрягу, возьму дугу и ударю по сокровищу. Только я начал распрягать, козленок обрел дар речи и говорит...» Останавливается.

Девятый игрок:

«Ты все потерял, старик. Чтобы превратить козленка в золото-серебро, нужна была прямая палка”. Сказал и испарился. Как только козленок исчез, конь, хоть и был наполовину распряженный, тут же помчался вперед. Я еле успел ухватиться за повозку».

Первый игрок (завершает):

«Сказка про сокровище Таипа напомнила, что я тоже как-то встретился с таким явлением.



Начало весны. Я маленький еще тогда был, где-то лет 12–13. Каждый день просыпаясь в одно время ночью по малой нужде. И вот как-то вышел я во двор и вижу: что-то большое и белое зашло напрямик в хлев. Я весь обмяк. Думаю, джинн или пери. Перед глазами стоит старик Таип с черной бородой и морщинистым лицом. Вижу даже, как открывается его не такой уж и маленький рот и издаются какие-то звуки, вроде говорят: “Сокровище, сокровище”. Опомился. Думаю, а вдруг, действительно, это существо, вошедшее в хлев, сокровище? Таип говорил: “Сокровище, дитяtko, является в разном обличье. Если в поле, то конь. На дороге – козленок. Если же во дворе или дома, то в виде бородатого старика в нижнем белье”. Наверное, сокровище, думаю.

Быстро зашел в дом, взял за печкой ухват с прямой гладкой рукояткой и вышел во двор. У хлева у нас курятник. Сжал в руках ухват, спрятался за курятником и повторяю про себя молитвы. Жду, когда сокровище выйдет. А оно все не выходит, слышу только, сокровище это шуршит, издает звуки, то как будто собака воду лакает, то хрюкает, как свинья.

Стою. В начале весны ночи холодные бывают, сам знаешь. А на мне только рубаха. И вот вижу – старик выходит в белом белье, а в руках – кумган. Смотрю – борода черная. А Таип говорил, если у сокровища борода белая, то это самое богатое сокровище. Значит, это не из самых богатых.

Ну и ладно, подумал я. И это сойдет. Не дошел даже до половины молитвы “Альхам”, как размахнулся и кинул ухват в голову старику... Думаю, вот сейчас старик превратится в большой стеклянный сундук. Вот сейчас рассыплются на землю золото-серебро, жемчуга и самоцветы... Но вдруг слышу, старик вздохнул: “О, Аллах, моя голова...” – и заорал что есть мочи: “Караул! Убивают!”».

Этот рассказ получился довольно складным, потому что составлен одним автором. Но и коллективными усилиями можно достичь неплохих результатов. К тому же первый игрок изначально дал наметку рассказа. Словами «Он как-то рассказал историю о сокровище, которое, обретя дар речи, рассказало о себе одну сказку» он ограничил сюжет. Если он к тому же продумал результат (рассказ о том, как он сам видел сокровище), то рассказ Таипа уже не имеет принципиального значения. Другие игроки могут говорить о чем угодно, рассказ может вернуться к первому игроку когда угодно, он все равно сможет склеить повествование. Скажем, если другие рассказчики, завершив сказку о сокровище, начнут рассказывать об упырях или еще о ком-нибудь, первый рассказчик все равно сможет завершить рассказ по своей задумке (как было показано выше). Так как свой рассказ он начал словами «Сказка Таипа про сокровище напомнила. Я тоже как-то встретился с таким явлением». Это предложение стало связкой.

Я хочу сказать, если первый рассказчик подготовится заранее, то сможет контролировать все содержание рассказа. Благодаря этому может получиться интересный рассказ, имеющий также и художественную ценность.

СТИХОТВОРЕНИЕ – ПЕСНЯ

В эту игру играют почти так же, как и в «Рассказ», но вместо истории читают стихотворение или поют песни, и не по очереди, а по желанию, это зависит от того, кто из игроков успеет начать первым.

Первый игрок говорит какое-нибудь предложение (если предложение в стихотворной форме, еще лучше). Следующий участник говорит еще одно предложение в рифму первому. Затем третий, четвертый игроки... И так далее.

ПРИМЕРЫ

Для стихотворения:

1-й игрок: «Зима пришла, а в школе задали уроки».

2-й – «Зима пришла, вот не было мороки».

3-й – «Зима пришла – оделся город».

4-й – «...».

Для песни:

1-й игрок: «Мы в рифмы играли».

2-й – «Слова подбирали».

1-й игрок: «Скажу я гармошка, а ты мне...»

2-й – «картошка».

3-й – «Держу я рубашку, ты видишь...»

4-й – «букашку»¹.

Если игрок назовет мало предложений или не сможет назвать совсем, он должен выполнить какое-нибудь задание.

¹ URL: logol.fe.ru/logopedy/igry-rifmushki.html



СЫРАЯ (НЕДОПИСАННАЯ) ПЕСНЯ

У каждого игрока в руках должен быть карандаш. Необходим лист бумаги на всех. Первый игрок сверху пишет первую строчку какой-нибудь песни, сворачивает это место и передает соседу. Следующий участник также пишет одну строчку, заворачивает и передает дальше. Таким образом все играющие пишут по одной строчке. В конце один из участников громко читает эти строки. Тут, конечно, получаются забавные песни:

*«На той стороне реки Белой дают корову за спицу,
Я бы дал тебе красные перчатки, да боюсь, матери скажешь».*

Можно писать и стихи. В таком случае получаются смешные стихотворения.

СТИХИ ПО ЗАКАЗУ

Один из игроков раздает остальным по четыре слова в рифму. И каждый должен составить четыре строчки, используя эти слова. Допустим, дали слова «года», «лопата», «молода», «помята». Игрок составляет примерно такой стишок:

*Борода моя – лопатой;
ни травинки не помято
на полянке, где встречались мы в далекие года.
Годы как стрела промчались, только память молода.²*

Конечно, на такую работу нужно определенное время. В конце один игрок за всех либо каждый сам читают эти стишки. Игроки, которые не справились, получают какое-нибудь задание.

² Стихи Е. Н. Беязевой

ЗНАТОК АРИФМЕТИКИ

I

Пусть твой друг, не показывая тебе, напишет трехзначное число. Затем пусть напишет его наоборот. Теперь следует выбрать самое большое из этих чисел и самое маленькое. Затем нужно вычесть маленькое число из большого. Из получившегося числа нужно назвать первую цифру справа (единицы). По этой цифре ты должен угадать все число. Например, друг написал трехзначное число, допустим, 356. Затем в обратную сторону – 653.

$$\begin{array}{r} \text{Из большего числа} - 653 \\ \text{вычитаем меньшее} - 356 \\ \hline \text{Остаток} - 297 \end{array}$$

Озвучивается цифра на уровне единиц – 7. По этой цифре ты должен угадать все число целиком, то есть 297.

Как это сделать? Нужно запомнить:

1. В середине числа всегда будет цифра 9 (десятки).
2. Сумма цифр уровня сотен и уровня единиц всегда составляет 9. Например, если на уровне единиц 7, то на уровне сотен будет 2 ($9 - 7 = 2$). Только число должно состоять из разных (неповторяющихся, как 232, к примеру) цифр. Если цифры повторяются, то на уровне единиц окажется ноль. Если на уровне единиц 9, то на уровне сотен – 0.

Чтобы закрепить это, необходимо самому решить несколько примеров.

II

Пусть твой друг напишет любые цифры (большое число). Под этим числом второй строкой пусть напишет еще одно число (если первое число – шестизначное (156 738, например), то второе должно быть таким же).

Третьей строчкой ты должен написать число, но не абы какое, а так, чтобы сумма цифр второй и третьей строчки давала 9.

Теперь ты быстро пишешь сумму этих трех чисел. Если твой товарищ попробует вычислить сумму, то получит число, которое ты уже написал.

Как это получается? Как узнать сумму? Секрет вот в чем. Ты пишешь число, немного видоизменяя число твоего товарища из первой строчки: цифру на уровне



единиц уменьшаешь на единицу, слева приписываешь единицу – увеличиваешь число на одну цифру, остальные цифры пишешь, как есть. Другими словами, переписываешь первое число товарища с изменениями. Например, друг написал:

1-я строчка - 356 342

2-я строчка - 729 026

3-я строчка - 270 973 - это то, что ты сам написал.

Сумма - 1 356 341

Сумма цифр второй и третьей строчки на каждом уровне дает 9.

Теперь проверим общую сумму. Как и указано выше, на уровне единиц к первому числу добавлена единица, остальные цифры без изменений, добавлена единица слева.

III

Пусть твой товарищ пишет на бумаге какое-нибудь число, не показывая тебе. Теперь пусть складывает его с таким же или умножает на два. К полученной сумме ты прибавляешь еще одно число. Теперь нужно сумму разделить на два, потом вычесть из получившегося числа то, которое ты прибавил вначале. После всех этих манипуляций тебе будет известно число, которое получилось в самом конце. Если не запутаешься, сможешь назвать конечное число товарища.

Как это сделать? Попробуем решить.

Друг написал на бумаге число 10.

Потом умножил на 2: $10 \times 2 = 20$.

От тебя добавили 4: $20 + 4 = 24$.

Сказал разделить число на два: $24 : 2 = 12$.

Потом вычесть первое число: $12 - 10 = 2$

Если проверить манипуляции, то видно, что первое задуманное число уже не имеет значения. В итоге получилось число 2, ровно половина того числа, которое ты просил написать. Значит, после 4-го действия остается половина твоего числа. Это нужно запомнить. Ты можешь заставить делать все, что угодно, с числом, которое ты загадал. Просто нужно про себя выполнять те же действия, что и твой друг, и назвать число в любое время.

СПОРЫ (ПАРИ)

I

Сними пояс или возьми что-нибудь похожее и скажи другу: «Вот этот пояс расстелем на полу. На один конец встану я, на другой – ты. Потом ты возьмешь что-нибудь и ударишь меня по голове. Сможешь?» Если друг скажет: «Почему нет?» – ты откроешь дверь и расстелешь пояс на пороге так, чтобы один его конец был с одной стороны порога, другой – за ним. Ты встанешь с другой стороны двери, закроешь ее, и товарищ не сможет тебя достать. Спор выигран.

II

Берешь палку и спрашиваешь товарища: «Сейчас положу палку на пол. Сможешь перешагнуть через нее?» Если скажет: «Да», – кладешь палку вдоль стены.

III

Говоришь товарищу: «Я скажу три любых слова. Ты же после каждого моего слова должен говорить одно свое слово. Если не сможешь, проиграешь». Допустим, он должен говорить слово «верно» (лучше назначить это слово, так как в этом случае он может подумать, что ты собираешься насмеяться над ним, говоря какие-то позорящие его вещи, а он, по уговору, должен все подтверждать). Нужно поставить условие, что слово «верно» он должен произносить, как только ты произнесешь три своих слова.

Начинаем. Произносишь первую и вторую фразу, какие угодно. Например, «ты ленивый», «ты глупый». Твой друг, по уговору, подтверждает их. Потом ты неожиданно сразу после его ответа на вторую фразу, должен произнести третью и тут же быстро сказать: «А вот и ошибся!» Друг, если он не знает хитрость спора, очень удивится и спросит: «Почему?» Или промолчит. Если скажет что-нибудь вроде «Почему?», ты должен ответить: «Ты не ошибся во второй раз, а вот в третий – да. Ты и в этот раз должен был сказать “Верно”». Таким образом, товарищ не смог после каждого слова повторять одно и то же слово. Он проиграл.

IV

Ты говоришь: «Я выберу место, какое хочу, и сяду на него. Потом встану. Никто из вас не сможет сесть на мое место». Если кто захочет проверить, ты посадишь этого человека куда-нибудь, сам сядешь ему на колени. Потом встанешь. Он, разумеется, не сможет сесть себе на колени.



ЗАГАДКИ

1. Что делает камень, брошенный в Черное море?
2. Почему гусь плавает?
3. Почему собака лает?
4. Почему корова лежит?
5. Мы идем по улице. Кто-то из нас указывает на дом и говорит: «Вот это дом моего отца, но я не его сын». Как это понять, кто это тогда?
6. Что общего и какие есть различия между брюками и жизнью?
7. Ты что-нибудь видишь, когда закрываешь глаза?
8. Заплата есть, ниток нет. Что это?
9. Что получится, если разделить мышьяк на два?
10. Почему лиса оборачивается назад, когда ее гонят?
11. Чем отличаются друг от друга жар и пар?
12. С какой стороны встает солнце?

ОТВЕТЫ:

1. Намокает. 2. Потому что ноги до земли не достают. 3. Говорить не умеет. 4. Сидеть не может. 5. Значит, дочь. 6. Схожестя: оба заканчиваются; различие: жизнь проходит, брюки изнашиваются. 7. Вижу темноту. 8. Шкура пегого теленка. 9. «Мышь» и «як». 10. Потому что у нее нет глаз сзади. 11. Начальными буквами («ж» и «п»). 12. Ни с какой.

VELIHAD BYAM CE





УЕННАР

Яшереш туп уены	41
Карга, карга уены	42
Этәч кычкыруы уены	43
Буш урын	44
Хайваннар авызыннан	44
Күгәрченнәр авызыннан	44
Йөзек табу	45
Маэмай почмакта	45
Бүре	46
Качыш – табыш	47
Нык уйла	47
Арт белән узыш	48
Бер аяк белән көрәш	48
Музыканы нык тыңла	48
Белмәсәң үзең жырларсың	49
Ком - со - мол	50
Тиз уйла	50
Яңача мәче һәм тычкан уены	51
Күп мәгънәле сүزلәр	51
Игезәк ижеклар	53
Өч сүз	54
Оча	54
Тавышсыз музыка	55
Жиләк-жимеш базары	55
Шулай, әйе һәм юк	56
Ни өчен һәм шуның өчен (чөнки)	56
Жир, су, һава һәм ут	57
Өзлексез	57
Бар, юк	58
Дөньяда юк хайван	58
Бер хәрәфкә сүزلәр	59
Фант уены	59
Фикер жыю	60
Ярты сүз	61
Хикәя	62
Шигыр – жыр	66
Пешми калган жырлар	67
Заказ белән шигыр язу	67

БАШВАТКЫЧЛАР

Хисап белгече	68
Бәхәсләр	71
Табышмаklar	72

ЯШЕРҖЕШ ТУП УЕНЫ

Бу уенны тышта күбрәк ир балалар уйныйлар. Алдан бер чүпрәктән тегеп ясалган яки резинкадан коелган туп хәзерләргә кирәк. Уйнаучылар үз араларыннан ике кешене баш итеп сайлыйлар. Алар үзара шобага тоталар. Башка уйнаучылар барысы да үзенә тиңрәк иптәш табып керешеп киләләр (берсе бер нәрсә, икенчесе башка нәрсә була: берсе алтын, берсе көмеш була; йә берсе зәңгәр чәчәк, берсе ал чәчәк була; йә берсе табак-табак акча, берсе су бие бакча була). Аннан соң керешкән вә балалар шобага тотып, өскә чыккан кеше янына киләләр һәм алардан: “Алмы”, – дип сорыйлар; ул “Гөл кебек”, – ди.

Керешүчеләр: “Алтын кирәкме, көмешме?”, “Табак-табак акчамы, су бие бакчамы кирәк?” – дип сорыйлар. Ул йә алтын, йә көмешне ала. Ул алтынны алса, кайсы бала керешкәндә алтын булса, шунысы аның ягына кала, икенчесе шобага тотканда, аста калган кешегә барып кушыла. Шулай итеп һәммә уйнаучылар икегә бүленеп бетәләр. Бер иркенрәк жирдә дүрт читләп бер урын билгелиләр. Урынның зурлыгын уйнаучылар санына карап ясыйлар. Урынның һәр читенә таш кисәгә, агач кисәгә куеп билгелиләр. Кыш көне булса, кар тәгәрәтеп дүрт читкә дүрт кар әүмәгә ясыйлар. Шобага тотканда өскә чыккан кеше үз ягындагы кешеләрне жыеп, алдан хәзерләгән тупны алып бер кырыйгарак китә, аларны тыштагы кешеләр дип йөртәләр. Калганнары дүрт читле урынның эченә керәләр, аларны “эчтәгеләр” дип йөртәләр. Тыштагылар тупны үз араларыннан берәүгә бирәләр, тик тупны кемгә биргәнне белдермәс өчен бар да туп үзәндә булган кебек кулларын бишмәт итәге астына тыгып йөриләр.

Тыштагы кешеләр билгеләнгән урынның эчке ягына керә алмыйлар, аның тышкы ягында гына йөриләр вә эчтәгә кешеләргә тупның кемдә икәнән башта белдермиләр. Берәз йөргәч үзәндә туп булган кеше, уңай туры китереп, тупны эчтәгә кешеләрдән берсенә аркасына ыргыта. Шуннан соң тыштагылар, тупны алып үзләренә ыргыт-масыннар дип, бар да кайсы кай якка йөгереп качып китәләр. Тупны яшергән кеше эчтәгеләрдән берсенә туп белән бәрсә, ул туп тигән кеше уеннан чыга да читкә китеп тора. Аның тубы бер кешегә дә тимәсә ул үзе буннан чыга.

Тубы тиеп тә, эчтәгеләрдән берсе тиз генә тупны алып тыштагылардан берсенә сукса, эчтәгә туп тигән кеше утырмый, бары тыштагы актыктан туп тигән кеше генә утыра. (Эчтәгә кешеләргә билгеләнгән урыннан бервакытта да тышкы якка чыгарга ярамый.)

Аннан соң тыштагылар тагын тупны читкә китеп, шарты вә билгеләнгән урынның тирәсендә әйләнеп йөри башлыйлар. Тупны ыргыткач эчтәгеләрдән йә тыштагылардан тагын берсе утыра. Шулай итеп, уйнаучылар һаман кимиләр, уен эчтә йә тышта бер кеше дә калмыйча, утырып беткәнче бара. Берьяктагы кешеләр



бар да утырып бетсэлэр, уенны яңа баштан башлылар, һәммә утырган кешеләр торып кушылалар. Бу юлы кайсы якның кешеләре алданрак утырып беткән булса, шул як эчкә керә. Икенче (кешеләр утырып бетмәгән) як тышта була. Алар тупны яшерергә читкә китәләр, уен яңадан башлана.

КАРГА, КАРГА УЕНЫ

Бу уенны ир балалар да, кыз балалар да уйныйлар. Ишек алдында йә зуррак бүлмә булса, өй эчендә, хәлфәдән сорап, ике сабак арасында ял иткәндә дә уйнарга ярый. Уенга 7–8 кеше катыша ала. Уйнаучылардан берсе карга, берсе чебешләр әнкәсе – тавык, калганның чебешләр булалар. Чебешләр барысы да әнкәләре артына бер-бер артлы тезеләләр. Карга каршыга баса. Ул тавыкның чебешләрен тотып алырга тырыша, тавык бирмәскә карый. Карга чебешләр әнкәләре артында торган чакта, аларны барып тота алмый.

Ул тавыкка: “Кар-р-р! Кар-р-р! Чебешенә алам, алам, синең күзең болай гына, минем күзләрем болай! Кар-р-р! Кар-р-р!” – ди. Вә синең күзең дигәндә бармагы белән кечкенә генә итеп күрсәтә, минем күзем дигәндә кулларын жәеп зур итеп күрсәтә. Тавык: “Кыгъ, кыгъ, бирмим, күзеңнән дә курыкмыйм, кыгъ, кыт-кытыйк”, – ди вә койрыгын ботаган тавык кебәк селкенә башлый. Аның артындагы чебешләр дә койрыгы әйләнгән якка чайпалалар, барысы бергә әле бер якка, әле бер якка күчәләр. Карга шул вакытта бер чебине эләктереп калырга тырыша. Тота алса оясына алып китә. Аннан соң яңадан килеп: “Кар-р-р! Кар-р-р! Чебешенә алам...” – ди. Тавык: “Кыгъ, кыгъ, бирмим”, – дип койрыгын ботый башлый. Карга тагын бер чебешне алып китә. Шулай итеп берәм, берәм тавыкның чебешләрен алып бетерә. Актык чебешне алып киткәч тавык үзе дә карга оясына бара вә чебешләрен оядан ияртеп чыга. Аннан соң башка бала тавык була, икенче баланы карга ясыйлар вә уенны яңа баштан уйныйлар.

Үзбәк Г. Ак юл. – 1913. – № 16. – Б. 19–20

ЭТЭЧ КЫЧКЫРУУ УЕНЫ

Бу уенны кыз балалар гына да, ир балалар гына да; кыз, ир балалар бергә дә уйнарга ярый. Гадәттә өй эчендә уйнала. Уйнаучыларның күбрәк булуы яхшы. Алдан уйнаучылар саныннан бер данә ким (мәсәлән, ун уйнаучы булса, тугыз) урындыктар хәзерлиләр һәм аларны түгәрәкләп берсен эчкә, берсен тышка каратып тезәләр. Бер жирдә кеше йөрерлек капка калдыралар. Уйнаучылар урындыктарга берсе түгәрәкнең эченә, берсе тышка таба карап утыралар, урындыктарның саны уйнаучылар санына караганда берәү ким булганлыктан, бер уйнаучыга урындык житми кала. Ул урындыксыз калган бала капкадан керә дә иң кырыйда утырган баланың кулыннан тотат. Бу бала эчкә карап утырган икенче баланың кулыннан тотат, анысы өченче бала кулыннан тотат. Шулай итеп эчкә карап утырган балалар берсе артыннан берсе тагылып бетәләр. Аннан соң түгәрәктән тышка таба карап утырган балалар да бере артыннан бере куллары белән тотышып тагылалар. Бары да тагылып беткәч, алдан бара торган бала башка тотынган балаларны ияртеп, өйнең бер бүлмәсеннән бер бүлмәсенә алып кереп йөри һәм уйный торган бүлмәдән ераграк киткәч, кинәт кенә “Кикрикүк”, – дип этәч булып кычкыра. Һәммә балалар “этәч кычкырды, этәч кычкырды”, – диеп урындыктар куйган бүлмәгә йөгәрәләр һәм урындыктарга утырып калырга ашыгалар. Урындыктар саны уйнаучы балаларныкыннан берәү ким булганга, бер балага урындык житми кала. Урындыксыз калган балага әүвәлдәге уенда алда йөргән бала бер жәза бирә (күңелдән бер шигырь укырга, бер жыр жырларга, бер хикәя сөйләргә эт йә мәче булып кычкыру кебәк берәр эш куша). Урындыксыз бала жәзасын үтәгәч, уен башындагы кебәк башка балаларны үз артыннан ияртеп бүлмәдән алып чыга. Тагын бер бүлмәдән бер бүлмәгә йөриләр. Алдагы бала “Кикрикүк”, – дип кычкыргач, тагын урындыктар янына йөгөрешергә тотыналар. Шулай итеп уенны сузалар.

Ак юл. – 1913. – № 1. – Б. 15





БУШ УРЫН

“Б уш урын” уены бакча хэм матур ишек алдында уйналыр. Уйнаучылар алтыдан ким булмаска кирэк. Араларыннан берсен буш урын эзлэүче итеп сайланыр. Аннан соң калганнары түгэрэклэнep тезелерлэр. Түгэрэкнең эче ике-өч адым хэтле буш булыр. Сайланган буш урын эзлэүче иптэшлэренең артыннан эйлэнep йөргөндө, кулындагы бер нэрсэ белэн уйнаучылардан берэрсенең аркасына барып тамга салыр да, бара торган уңаена китэр. Тамга салынган иптэше дө тиз генэ кузгалып каршы ягына йөгерер. Тезелгэн түгэрэкнең эйлэнэсендө кайсы алда килеп буш урынга туктаса, шул урында калыр, житешмэгэне буш урын эзлэүче булыр.

Ак юл. – 1913. – № 7. – Б. 20

ХАЙВАННАР АВЫЗЫННАН

Ат кешнидер: “Миһа-һа...
Безнең Әхмәт, – ди, – кайда?”
Кәжә әйтә: “Мә-ә-ә...
Әхмәт китте мәктәпкә!”
Сыер мулуй: “Му, му...
Әхмәт яхшы укыйму”.
“Уау., уау, – диеп эт өрә, –
Безнең Әхмәт күп белә!”
Кычкыра үрдәк: “Бәк-бәк-бәк,
Күп белсә, аңар рәхмәт!”

КҮГӘРЧЕННӘР АВЫЗЫННАН

Гөлдер, гөлдер...
Бигрәк чибәр, кемдер бу?
Тарап үргән чәчләрә
Өсте, башы бик ару.
Гөлдер, гөлдер...
Бу әдәпле кыздыр бу
Мәктәп атлы бакчада
Чәчәктер бу, гөлдер бу!

Мөгаллим Хәйдәр Сәлимов
Ак юл. – 1913. – № 15. – Б. 9

ЙӨЗЕК ТАБУ

Бу уенны уйнаганда ничә бала булса да ярый. Шулай да, уйнаучы балаларның күбрәк булуы яхшырак. Ул вакыт уен кызыклырак үтә. Уенны болай итеп уйныйлар:

Уйнаучы балалар янәшә торып (әлбәттә, аяк өсте) бер түгәрәк эшлиләр. “Йөзек табучы” исә, бу түгәрәкнең эчендә кала. Шуннан соң бер озын жеп алалар да, аны йөзек үтәли үткәреп, очларын бәйләп куялар. Бу жеп түгәрәккә тезелгән балаларның артыннан үтәргә тиеш. Йөзек яшерүче балалар шулай итеп йөзекне арттан бер-берләренә биреп торалар. Ягъни бер-берсенә йөзекне елыштырып торалар. Ләкин йөзекне шул хәтле оста елыштырырга кирәк ки, “йөзек табучы” бу йөзекнең кем кулында икәнен һичтә белмәсен. Шунның өчен, кулларында йөзек булмаган балалар “йөзек табучы”ны юри алдар өчен, кулларын артта бутаклап торырга тиешле. “Йөзек табучы” аларның бу эшләренә алданып, анда таба караганда, чын йөзекне кулында тоткан бала “йөзек табучы”ның икенче якка каравыннан файдаланып, кулындагы йөзекне тиз генә янындагы иптәшенә бирергә тиеш. Уен күнелле үтсен өчен, йөзекне бер жирдә генә тотарга аслан кирәкми.

Инде “йөзек тотучы” кем кулында йөзекне тапса, шуның белән урыннарын алмашалар, ягъни әлеге “йөзек тотучы” түгәрәккә керә, ә йөзекне кулында тоттырган бала “йөзек тотучы” була.

МАЗМАЙ ПОЧМАКТА

Бу уенга катнашучы балаларның хисабы, уен бүлмәсендәге почмаклар хисабыннан бергә артык булырга тиеш. Ягъни уен бүлмәсендә дүрт почмак булса, уйнаучылар бишәү булырга тиеш. Уен болай итеп уйнала.

Уйнаучыларның берәвесе маэмай (мәче) булып, бүлмә уртасында кала. Калган балалар исә һәрберсе бер почмакта урын ала. Болар инде тычканнар булалар. Тычканнар үз почмакларында торганда, маэмай аларны тимәскә тиеш. Ләкин тычканнар һәрвакыт урыннарын алмашырга кирәк. Менә алар урыннарын алмашкан чакта, аларның берсен маэмай тотарга тырыша. Шуңар күрә, урыннарын алмашырга теләгән тычканнар, элек бер-берләренә (күз белән, яки кул белән, яки

йөткереп) ишарә кылып: “Әйдә урыннарны алмашабыз”, – дигән серне белдерергә тырышырга кирәк. Шулай алдан серләшеп алгач кына, тычканнар үз почмакларыннан чыгалар, берсе икенчесенә почмагына таба чаба башлыйлар. Менә шулай итеп урын алмашкан чагында маэмай кулына төшкән тычкан үзе маэмай була. Ә әлеге маэмай буш почмакны алып тычкан була.

Ак юл. – 1915. – № 1. – Б. 19–20

БҮРҖ

Б уенны уйнар өчен ничә бала булса да ярый. Уйнаучыларның берсе бүрә була. Берсе көтүче була. Калган уйнаучылар сарыклар булалар.

Бүрәнең урыны йә өстәл астында, йә карават астында, яки мич артында була. Шундый урыннарның берсендә әлеге бүрә качып тора. Уен бүлмәсенә бер очында сарык көтүе тора, икенче очында көтүче тора. Бер вакыт көтүче үзенә сарыкларын: “Әйдәгез өйгә китик инде”, – дип чакыра. Моңар каршы сарыклар: “Өйгә бара алмыйбыз, бүрәдән куркабыз”, – дип җавап кайтаралар. Көтүче аларга: “Курыкмагыз, бүрә китте инде”, – ди. Шуннан соң сарыклар чабышып бүрә

янына килә башлыйлар. Сарыклар килә башлагач та, яшеренеп торган бүрә урыныннан чыгып сарыкларның берсен тотарга тырыша.

Һәрбер сарыкны аерым-аерым тотып бетергәнче уен дәвам итә.



КАЧЫШ – ТАБЫШ

Уйнаучыларның саны күпме булса да ярый. Бу уенны уйнар өчен бер дә качарга, кайда булса да яшеренергә кирәк түгел. Табучыга да чабып йөрөп эзләргә тугры килми. Уйнарга дип утырган балаларның берсе үз алдына уйлый да, соң иптәшенә карап: “Йә, тап, мин качтым”, – ди. Үзе шул вакыт качкан урынын уйлый. Мәсәлән: “Казанга качтым”, яки “Мәскәүгә качтым”, яки “Мөхәммәдия мәдрәсәсенә качтым”, яки “Сөембикә манарасына качтым”, – дип уйлый. Эзләүче, табарга жинелрәк булсын өчен, качканга төрле сораулар бирә. Мәсәлән, “Еракмы качтың, якинмы качтың? Үз шәһәребездәме, чит шәһәрдәме?” Шулай итеп уен сузыла.

Ак юл. – 1915. – № 5. – Б. 100.

ЧЫК УЙЛА

Уенга утызга якин кеше катнашып, тигез ике группага аерылалар. Бер урта өстәл өстенә 15–25кә якин төрле исемдәге вак кына нәрсәләр куелып, өсләрен берәр шәл кебек нәрсә белән ябалар. Уенны алып бару өчен бер аерым кеше сайланып ул өстәлгә куелган бөтен нәрсәләрнең исемлеген язып ала. Өстәлгә куелган нәрсәләрне юлбашчыдан башка берәү дә белмәскә, күрмәскә тиеш. Юлбашчы әйберләрнең өсләре ябулы көйгә өстәл янына ике группаны да чакырып алып: “Тыныч булыгыз”, – дип эндәшкәч тә, әйберләрнең өстен ачып, күңеленнән бишкә кадәрле саный да, тиз генә кире ябып куя. Группалар һәрберсе хәтерләрендә калган нәрсәләрнең аерым исемлекләрен төзеп, бер-берсенекен чагыштырып карыйлар. Кайсы группа күбрәк яза, шул жиңгән булып санала.

Уен урыны – бүлмә.

Файдасы – уйнаучыларның
зиһеннәрен арттыру.





АРТ БЕЛӘН УЗЫШ

Уйнаучыларның саны урынның иркенлегенә карап була. Уйнаучылар бар да иркен генә бер сафка тезеләләр. Аларның арка якларында 25–30 адым ераклыкта бер аршин биеклегендә нечкә жеп сузып куелган була. Уйнаучыларга бер кеше команда биргәч тә, артлары белән артка таба йөгәрә башлыйлар.

Кем элек арты белән жепне барып өзә, шул жиңгән санала.

Бу уенны уйнаучылар башка эш, уен белән борчылмаган вакытта уйнарга кирәк.

Уен урыны – зур зал, ялан, площадка.

Файдасы – уйнаучыларның аяк хәрәкәтләрен ныгыту.

БЕР АЯК БЕЛӘН КӨРӘШ

Уйнаучылар кулга кул тотышып бер түгәрәккә тезеләләр. Уртага ике кеше чыгып, сул аякларын сул куллары белән тотып, уң кулларын артка куялар да, жылкәләре белән бер-берсен этешә башлыйлар. Кем элек иптәшен жылкәсе белән этеп, төртеп ике аякка бастырса, шул жиңгән санала. Жиңүче белән көрәшergә тәртип буенча тагын икенчеләр чыга. Уйнаган вакытта жылкәдән башка урын белән этәргә, төртөргә ярамый.

Бу уенны бигрәк тә һава салкын урыннарда кулланырга кирәк.

Уенда хәйлә – синен белән көрәшүче иптәшенең жылкәсе белән этәргә килгәндә янтаеп китәргә дә ярый. Ул тиз ике аякка басар.

МУЗЫКАНЫ НЫК ТЫҢЛА

Бу уенны бигрәк тә берәр эштән арып туктаганнан соң үткәрү яхшырак. Уйнаучылар тезелеп урындык, эскәмьяләргә, яланда булса жиргә утыралар. Уйнаучылар арасыннан берәү читкә китә дә, уйнаучыларга карамый тора. Уенда һәрвакытта кешенең өч эгъзасы арасыннан берәүнең югарыда санаган эгъзаларының берсен (кулын йә башын) билгелиләр дә, үзләре барда бергә жырлый башлыйлар. (Ялгыз яки берничә кеше гармун кебек музыка нәрсәләре уйнасалар да ярый.)

Читкә китүче уйнаучылар янына килә дә, һәрберсе яныннан ипләп кенә йори башлый. Жырлаучылар, бу кеше билгеләнгән кешегә якынлаша башласа, жырларының тавышын әкрән-әкрән генә түбәнәйтә башлыйлар. Әгәр дә ераклаша башласа, жыр тавышын күтәрәләр. Билгеләнгән кеше янына килеп житсә, бөтенләй түбән тавыш белән жырлыйлар. Ул шул кешенең югарыда күрсәтелгән өч әгъзасының берсенә генә (үзе теләгәнә) кулын сузарга тиеш. Әгәр дә билгеләнгән әгъзага кулын әйтеп тигезсә, утырган кеше кул чаба да, үзе аның урынына читкә китеп кеше билгеләнгәч, элекке кеше кебек музыка тавышы белән эзли башлый. Әгәр дә эзләүче билгеләнмәгән кешегә кул сузса, утырган кеше аның кулына сугып жибәрә. Эзләүче яңадан эзли башлый. Инде билгеләнгән кеше булып та, билгеләнгән әгъзасына кулын сузмаса, утыручы эзләүчене сызгырып ирештерергә тиеш.

БЕЛМӘСӘҢ УЗЕН ЖЫРЛАРСЫҢ

Уйнаучылар күнелләреннән булмаса да, укып яки ишетеп бер 10–12 шигыр, жырлар белергә тиешләр. Шигыр, жырлар озын булмыйча шуларның берәр куплеты гына алынып, тәртип буенча тезелгән кеше саен берәр сүзә бүленеп бирелә. Сүз ияләре үзләренә бирелгән сүзләргә яхшы белергә тиешләр. Уйнаучылар үзләре арасыннан берәүне читкә жибәрәләр дә, сүзләргә үзара бүлеләр. Киткән кеше, сүзләргә бүлеп беткәч, яннарына килә. Алар команда буенча барда бер тоташтан матур, кызу гына итеп бу сүзләргә әйтәләр. Тыңлаучы кемнеке һәм нинди жыр. Шигыр икәнән шуннан белеп, әйтеп бирсен. Әгәр дә белмәсә, жәза урынына үзе берәр жыр жырлый, яки декламация сөйли. Белсә, бу бурычны кычкыручылардан берәр кеше үтәргә тиеш.

Бу уенны жыелып жыр, шигыр китәпләре укыганнан соң нык хәтердә калсын өчен үткәрергә кирәк.





КОМ – СО – МОЛ

Уйнаучылар түгәрәкләнеп утыралар. Юлбашчының кушуы буенча бер кешедән башлап кеше аша (1, 3, 5, 7...) һәрбер кеше “комсомол” дигән сүзнең берәр кисәген кызу итеп әйтеп чыгалар. Мәсәлән: беренче кеше “ком”, 3нче кеше “со”, 5нче кеше “мол”, 7нче кеше тагын “ком”, дип әйтәләр. Кем ялгышса, уеннан чыга бара. Икенче мәртәбәдә бу сүزلәрне 2, 4, 6, 8 ...нче кешеләр үтәргә тиешләр. Бу уен түгәрәктә ике генә кеше калганчы бара. Шулар жиңгән булып саналалар.

Бу уенда башка сүзне дә кулланырга була.

ТИЗ УЙЛА

Бик күп кечкенә катыргы кисәкләренә төрле хәрефләр язылып, бер әржәгә яки кismәккә салынып буталалар.

Уйнаучылар һәммәсе дә жидешәр хәреф алып, нинди хәрефләр икәнлеген карамый торырга тиешләр. Юлбашчы команда биргәннән соң бар да тизрәк шул хәрефләрдән берәр сүз төзеп, юлбашчыга китереп күрсәтергә ашыгалар. Кем элек китереп күрсәтсә, шул жиңгән булып санала. Кем 20 секундта китереп өлгертә алмый, аңардан башта сөйләшеп кую буенча берәр төрле штраф түләтәләр. Әшәке сүзләр кабул ителми. Сүз төзегәндә артык хәрефләрне ташларга да була.

Бу уенны яңа укырга, язарга өйрәнә торган зурлар һәм кечкенәләр арасында үткәргәндә бик файдалы һәм кызык та була.



ЯҢАЧА МӘЧЕ ҺӘМ ТЫЧКАН УЕНЫ

Уйнаучылар бар да солдатлар кебек стройга тезеләләр дә, аллы-артлы берсенекенә берсенекә тияр-тимәс кулларын сузалар. Стройда торган кешеләр арасына ике кеше чыгып, берсе мәче, берсе тычкан була. Мәче тычканны куа башлый. Инде мәче килеп тотыйм дигәндә генә юлбашчы “уңга” яки “сулга”?.. – дип команда бирә. Уйнаучылар кулларын сузган көйгә команда буенча уңга яки сулга борылып торалар. Алар борылгач мәче белән тычкан әллә кайда аерылып калалар. Мәчегә дә, тычканга да күтәрелгән куллар аша йөрергә ярамый. Бәлки иркен булган саф араларыннан гына йөри алалар. Мәче тычканны тотса, башкалар чыга. Уенны никадәрле кызу алып барсаң, тычкан белән мәче кызу йөрсәләр, уен бик җанлы үтә.

Уен урыны – зур зал, яланда, площадка.

Файдасы – стройга өйрәнү.

КҮП МӘГЬНӘЛӘ СҮЗЛӘР

Хребий ташлап яисә аерым ризалык белән уйнаучылар арадан берәүне, мондагы сөйләшүләр ишетелә алмаслык урынга – икенче бүлмәгә чыгарып жиберәләр. Шул арада үзләре күп мәгьнәгә хезмәт итә торган бер сүзгә билгелиләр һәм һәркем үзенә шул сүзгә бер генә мәгьнәгә ия булганын сайлап ала. Мәсәлән, “ат” сүзе. Моның бездә өч төрле мәгьнәсә бар: 1) ат – жигеп йөри торган хайван, 2) ат – атарга кушу һәм 3) ат – исем.

Тыштан керүче уйнаучыларның һәрберенә аерым-аерым өчәр төрле сораулар бирә башлый. Ул үзенә сорауларына бирелгән җаваплар буенча исәпләп, билгеләнгән сүзгә табарга тиеш. Ләкин ул “таптым” дип уйлаган сүзгә бер генә мәртәбә әйтә, әгәр бер әйтүдә дөрәс әйтмәсә, яңадан чыгып китә.

Табучы кемнең җавабыннан соң уйланган сүзгә әйтсә, теге җавап биргән кеше инде “табучы” булып чыгарга тиеш. Аңар, әлбәттә, тагы бер икенче сүз билгеләнә.



Аңның шарты: сорауларны да, жавапларны да кызу алып бару. Кем жавап биргәндә буталып калса яисә туктап торса аңардан фант алырга кирәк. Аннан соң сорауларны тәртипсезрәк бирергә кирәк. Мәсәлән, әле бу баштагы берәүгә, кинәт кенә утырган берәүгә бирелсә, уен кызыграк барыр. Тик һәрбер кешегә өч сорауның өчесен дә биреп беткәннән соң гына.

Сораулар күптөрле булырга һәм төрлө кешегә төрлөсән бирергә мөмкин.

Әйтик:

1. *Син уйлаган нәрсә кайда була ул?*
2. *Син үзең аны яратасыңмы?*
3. *Нишлэтәләр аны, яисә ул үзе нишли?*

Жаваплар уйланган мәгънәгә карап кына булырга тиеш.

Мәсәлән: табучы кеше тарафыннан югарыдагы өч сөаль бирелгән булса, “*ат – хайван*” мәгънәсен билгеләгән кеше:

1. *Төрлө вакытта, төрлө урында (йортта, урамда, яланда, юлда, оясында).*

2. *Яратам, яратмаучылар булырга мөмкин (һәм киресенчә).*

3. *Хезмәт иттерәләр, хезмәт итә.*

“*Ат – атарга кушу*”ны билгеләүче:

1. *Һава дулкынында (табучының соравына карап, “берәүне үтерергә теләгәндә” кебек җаваплар бирергә мөмкин).*

2. *Яратмыйм (арттырырга мөмкин “эшләргә дә, тыңларга да яратмыйм” яисә “сугышта дошманга каршы барганда яратам”).*

3. *Әйтәләр.*

“*Ат – исем*” мәгънәсен сайлаучы:

1. *Барлык кешедә, барлык нәрсәдә, ансыз нәрсә юк.*

2. *Яратканнарым бар, бар яратмаганнырым (яисә, “яратам, үземнекен бигрәк тә, уйнаучылардан берсенең исемен әйтеп” аныкын яратам, моныкын юк кебек җаваплар белән мөмкин).*

3. *Һәркем үзе белән йөртә, һәрнәрсә үзендә саклай, хуҗасына ябышып йөри.*

Менә шуңар ошаш җаваплар.

Ө теге күп мәгънәле сүзләргә табуы җиңел булыр.

Мәсәлән:

1. “*Кара*” – моның өч мәгънәсе бар.
2. “*Яшь*” – ике.
3. “*Табак*” – ике.
4. “*Бу*” – өч.

ИГЕЗӘК ИЖЕКЛӘР

Моны уйнау – “күп мәгънәле сүзләр”не уйнау белән бер үк төсле. Тик монда табарга “күп мәгънәле сүзләр” урынына “игезәк ижекләр” сайлана. Мәсәлән, “карчык” сүзе ике ижектән тора. 1нче ижек – “кар”, 2нче ижек – “чык” һәм һәрберсе үз башына бер мәгънәгә ия булалар.

Аннан соң җавап бирүчеләр икешәр төргә бүленәләр. Әйтик: уйнаучылардан иң кырыйда утыручы берәү сүзнең беренче ижеген “кар”ны аның кырында утыручы икенче ижекне “чык”ны ала да, һәрберсе үзе алган ижекнең мәгънәсенә каратып кына табучы биргән сорауларга җаваплар кайтара. Монда да “күп мәгънәле сүзләр”дәге кебек үк бер кешегә өч төрле сорау һәм өч җавап. Калган уйнау рәвешләре дә “күп мәгънәле сүзләр”дәгечә.

Әгәр буталырылык булып табылмаганда, бу уенның үзен “ӨЧ ТӨРЛЕ ҖАВАПЧЫЛАР”га бүлеп уйнарга мөмкин. Ул менә болай. Җавапчылардан беренче кешегә табарга алынган сүз ижекләргә бүленмичә бөтен көенчә бирелә һәм җавапчы сүз бөтен көенчә нинди мәгънәгә ия булса, шуңар карап җаваплар бирә.

Әйтик: табар өчен “күлмәк” сүзе алынган. Беренче кеше энә шул “күлмәк”кә карата җаваплар бирә була инде. Ә аның күршесендәгә 2нче һәм 3нче кешеләр башта күрсәтелгәнчә ижекләргә бүлеп алалар.

Өлбәттә, моның шулай өчкә бүленгәнән һәм кемдә сүз бөтен мәгънәсә белән, кемдә беренче, кемдә икенче ижек икәнән табучыга әйтергә кирәк.

Шушы ук уенны “ҖИЛЕМЛЕ СҮЗЛӘР”гә алыштырып уйнарга мөмкин. Җилемле сүзләр: жегет – жилән, күрше – күләм, бала – чага кебекләр. Тик монда инде бердән, “жилемле сүзләр”не “игезәк ижекләр”дәге кебек бөтен көенчә алып булмый, икенчедән, “жилемле сүзләр”нең һәрберсе аерым-аерым берәр мәгънәгә ия булырга тиешләр. “Кыз-кыркым” кебек беренче сүз (кыз) бер мәгънә аңлатып та, икенчесе (кыркым) бер мәгънә дә аңлатмый, яисә аңлануы шөбһәле булган сүзләрне алырга ярамый. “Игезәк ижекләр”не күп табарга мөмкин. Мәсәлән, карбоз (кар – боз), чүлмәк (чүл – мәк), аккош (ак – кош), башкорт (баш – корт).



ӨЧ СҮЗ

Уйнаучылардан берәү “башлык” булып билгеләнә һәм ул һәрбер кешегә берәм-берәм өч төрле исем – сүз әйтеп чыга. Һәркем үз чиратында үзенә бирелгән өч исемнән бер жөмлә төзөргә тиеш. Бу жөмлә төзү эше бик үк жиңел булмаганлыктан җавап бирүне артык ашыктырмаска кирәк. Шулай да озака да сузарга ярамый. Билгеле вакыт эчендә җавап бирә алмаган, яисә үзенә бирелгән сүзләрнең өчесен дә кыстырмый жөмлә төзөгән кешегә җәза бирелергә – фант алынырга тиеш.

Әйтик: берәүгә “каләм”, “класс”, “кара” дигән өч исем сүз бирелде. Ул бу сүзләрдән “Мин каләмемне дә, карамны да алып класска кердем” яисә “Мин каләмемне класска алып кердем, ә карам онытылып калган” кебек жөмлэләр төзи ала.

Бу уенның кызык ягы: туры килүенә карап жөмлэләрнең кызыклы чыгуында. Мәсәлән, берәүгә: “карандаш”, “балта”, “чиләк” сүзләре бирелсә, аңа “Мин карандашымны балта белән очладым да, чиләккә ташладым” диюдән башка юл юк. Ләкин жөмләнең мәгънәсе чынлап та булырга мөмкин булуы шарт. Әйтик: менә бу – “карандаш”, “балта”, “чиләк” сүзләреннән – “Балтаны карандаш белән саплап, чиләкне яргаладым” дигән жөмлә төзесәк, бу пешеп чыкмый инде. Чөнки моның булуы мөмкин түгел. Мондый кешегә җәза бирергә кирәк.

ОЧА

Уйнаучылар түгәрәкләнеп утыралар. Бер кырыйга ялгызы “башлык” утыра. Ул бөтен уйнаучылар күренерлек урынга утырырга тиеш. Уйнаучылар тезләренә куялар.

Башлык бер-бер артлы төрле хайваннарның, кошларның, кешеләрнең, кыскасы, үзе теләгән бер нәрсәнең исемнәрен тезеп китә һәм һәрбер исем артына “оча” дигән сүзне куша. Әгәр башлык чынлап та оча торган бер нәрсәнең исемен әйтсә, һәрбер уйнаучы кулларын инбашларына кадәр күтәрергә дә, тиз генә төшерергә, әгәр башлык очмый торган бер нәрсәнең исемен әйтсә, тик утырырга тиеш.



Кирәкле вакытта кулларын күтәрмәгән яисә тиешсез урында күтәргән кеше башлыкны алмаштыра.

Бу уен кызыграк чыксын өчен кызурак тотарга кирәк.

ТАВЫШСЫЗ МУЗЫКА

Һәрбер уйнаучы үзе өчен бер уен коралы билгеләгән була. Мәсәлән, скрипка, барабан, курай, мандолина, гармун, пианино һәм башкалар. Ул үзеннән һичбер нинди тавыш чыгармыйча, сайлап алган коралында уйнаган шикелле төрлечә хәрәкәтләр ясый. Уйнаучылардан берсе капельмейстер итеп сайланьрга тиешле. Ул бик тырышып оркестрга юлбашчылык итә.

Уйнаучылардан берсе көлеп, яисә башкача тавыш чыгарып тынычлыкны бозганга кадәр уен дәвам итә.

Көлүчегә жәза бирелергә тиеш.

Бу уенның кызыгы һәм файдасы – көлүдә.



ЖИЛӘК-ЖИМЕШ БАЗАРЫ

Уйнаучылар гәрәкләнеп утыралар. Арадан берәү: “Син нинди жиләк-жимеш сатасың?” – дип һәркемнән сорап чыга. Кем үзенә нинди жиләк-жимеш билгеләгән булса, шул үз жиләк-жимешнең исемен әйтә. Бер үк жиләк-жимеш исемен ике яисә өч кешегә бирергә ярамый.

Уйнаучылардан һәркем үзенә нинди жиләк-жимеш бирелгәнлеген хәтерендә нык саклап калырга тиеш. Уен башлана: кырыйдан берәү: “Алма сатам, алма сатам. Күршем минем хөрмә сата”, – ди. Кемгә хөрмә бирелгән булса, шул кеше хәзер үк эләктереп алып, “Хөрмә сатам”, – дип кычкырып китәргә тиеш һәм үзенекеннән башка нинди дә булса бер жиләк-жимешнең исемен әйтергә тиеш: “Хөрмә сатам, күршем минем лимон сата”.

Уйнаучылар арасында үзе билгеләгән жиләк-жимеш хақында әйтелеп тә, эләктереп алып китә алмыйча аңгыраланып калганнарга жәза бирелә – фант алына.



ШУЛАЙ, ӘЙЕ ҺӘМ ЮК

Уйнаучылар түгәрәкләнеп утыралар. Арадан берәү “сораучы” булып билгеләнә һәр һәрбер уйнаучыга аерым-аерым берничә сораулар бирә. Уйнаучылар җавап кайтаралар. Ләкин бу уенда җавап биргәндә өч сүзгә катнаштырырга ярамый. Алар: “шулай”, “әйе” һәм “юк”.

Мәсәлән, “сораучы” мондый сораулар бирә: “Минемчә көн бүген бик суык, синеңчә ничек?” Җавап әлеген башка булырга тиеш: “Минемчә дә суык” кебек.

Ялгышлык белән рөхсәт ителмәгән сүзләрдән берсен кыстыручы яисә җавап бирә алмыйча озак көттерүчегә билгеле җәза бирелә. Яисә “сораучы”ны алмаштыра.

НИ ӨЧЕН ҺӘМ ШУНЫҢ ӨЧЕН (ЧӨНКИ)

Бөтен уйнаучылар тезелеп утыралар да һәркем үз күршесендәгә кешенең колагына “ул шуның өчен...” дигән сүзләрдән нинди дә булса бер жөмлә әйтә.

Уйнаучылардан берсе торып һәрбер уйнаучыга аерым “ни өчен” дигән сүздән башланган сорау бирә. Һәрбер уйнаучы сораучының соравына күршесе әйткән сүз белән җавап бирергә тиеш. Мәсәлән, бер кырыйдан колакка әйтү китте. Бер кеше күршесенең колагына: “Ул шуның өчен, чөнки минем йокым килә”, – диде. Бу сүзгә алган кеше инде үзенең икенче яктагы күршесенә бөтенләй икенче бер жөмлә әйтә. Әйттик: “Ул шуның өчен, чөнки яңгыр күктән ява”. Моңы алган кеше тагы үзгә теләгән бер жөмлә Шулай һәркем үзгә башка бер жөмлә белән үзенең күршесенең колагына әйтеп чыга. Инде сораучы сораулар биргәндә җаваплар туры килмиләр дә, шуннан кызык туа. Әйттик: “Ник бүген көн суык икән?” – дигән сорауны бирде. Беренче кеше үз колагына әйтелгән җавапны бирә инде: “Ул шуның өчен, чөнки минем йокым килә”, – ди. Ә сораучы сорауларын энә шул бирелгән җавапларыннан ала, – димәк, икенче кешегә биргән сорауын ул: “Синең ник йокың килә?” – дияргә тиеш. Икенче кеше: “Ул шуның өчен, чөнки яңгыр күктән ява”. “Яңгыр ни өчен күктән ява?” – “Ул шуның өчен, чөнки...” Шулай китә дә китә.

Бу уенның файдасы – көлдә.

ЖИР, СУ, ҺАВА ҺӘМ УТ

Уйнаучылар утыралар. Арадан сайланган “башлык” торып, тәртипсез рәвештә әле берәүгә, әле икенчегә югарыда күрсәтелгән дүрт сүзнен берсен әйтә. Мәсәлән, бер уйнаучыга: “Һава”, – ди. Теге уйнаучы хәзерүк һавада була торган бер нәрсәнең исемен әйтергә тиеш. Әйтик: “Аэроплан, болыт, лачын”.

“Су” диелсә – билгеле, суда була торган бер нәрсәнең исемен – кызылканат, үрдәк, каз, бака...

Башлык аңсыздан аптыратып куймасын өчен уйнаучы дүрт сүзнен һәрберсенә тиешле җаваплар хәзерләп куярга мөмкин. Күп вакытта уйнаучыга бу да ярдәм итми. Яхшылап тыңлап утырмаган уйнаучы монда да ялгышырга мөмкин. Ул, йә бер мәртәбә әйтелгән исемне кабатларга (бу – уенда рөхсәт ителми), яисә ялгыштырып бутап әйтергә мөмкин: башлык аңар “су” дигәндә күгәрчен дию кебек.

Дөрес җавап бирмәүче башлыкны алмаштыра.

Башлык “ут” дигәндә бер сүз дә әйтмичә, урыннан торып бер аяктан әйләнеп кире урынга утырырга кирәк.

ӨЗЛӘКСЕЗ

Уйнаучылар утыралар. Баштагы берәү үзенең күршесенә нинди дә булса бер исем әйтә. Күршесе ул әйткән сүзнен ахыргы хәрефеннән башланган икенче бер исем әйтергә тиеш. Аның күршесе тагы да шулай ук... Шул юл белән бөтен уйнаучы берәр сүз әйтеп чыга.

Әйтик, беренче кеше “өстәл” ди, икенче кеше “лом”, өченче “мәк”, дүртенче “күмәч”, бишенче “чәй”...

Бу уенның шарты: сүзләрне бик кызу алып бару. Тиз әйтә алмаган яисә ялгыш әйткән кеше фант бирә, яисә тезләнә. Бу уенны үзара килешеп тик калаларның, елгаларның, кешеләрнең исемнәрен генә әйтүне шарт итеп уйнарга мөмкин. Ул вакыт бигрәк тә файдалырак, зиһенне арттыргыч булып.





БАР, ЮК

Уйнаучылардан ике кеше сайлана. Болар читкә китәләр дә, нинди дә булса бер хәреф уйлап киләләр. Уйлаучылар бу ике кешенең уйлаган хәрефләрен табарга тиешләр. Сайланучылар уйнаучылар янына килгәч һәрбер уйнаучы берәрдән бер сүз әйтеп чыга. Сораучының шул сүзендә уйланган хәреф булса, сайланучылар – “бар” диярләр. Булмаса, “юк” диләр.

Дикъкәть белән, нинди сүзләргә “бар”, нинди сүзләргә “юк” җавабы бирелгәнне тыңлап утырып, уйланган хәрефне табарга мөмкин. Уйнаучылардан кем элегрәк тапса, шул кеше үзе теләгән берәүне иптәшкә алып, хәреф уйларга китәләр, алар уйлап килгән хәреф тә башта сөйләнгән юл белән табыла.

Әйтик, уйланган хәреф “к”.

“Йорт” – юк, “өй” – юк, “келәт” – бар, “күмәч” – бар...

Уенда бик кыска, мәсәлән, бер иҗекле сүзләр әйтергә киңәш ителми. Бу вакытта уйланган хәреф бик тиз табылучан булып, уенның кызыгы.

Уйнаучылар бик күп булганда уенны ике партиягә бүлеп уйнарга мөмкин. Ул вакытта һәр партия үзләреннән берәр кеше сайлыйдыр. Ике партиядән сайланган ике кеше бергә бер хәреф сайлыйлар да, киләләр. Мәсәлән, беренче партиядән сайланган – икенчегә һәм киресенчә. Уйланган хәрефне кайсы партия тизрәк тапса, ул жиңүче булып исәпләнә.

ДӨНЬЯДА ЮК ХАЙВАН

Уйнаучылар берничә группага бүленә дә (уйнаучының санына карап, һәрбер группага $\frac{1}{4}$ табак зурлыгында ак кәгазь бирелә. Һәрбер группаның беренче кешесе, башкаларга күрсәтмичә, шул кәгазьгә кешенең яисә нинди дә булса бер хайванның башын ясый. Күгәзьнең үзе рәсем ясаган урынын бөкләп, муен турысына билгә куеп күршесенә бирә. Күршесе муенын, аркасын ясый. Ул да үз ясаганын бөкләп, икенчегә бирә. Бу кеше дә икенче кеше кай урында туктап калган булса, шуннан башлап ясалмаган урынын (әйтик, бөтен гәүдәсен, яисә аякларын) ясый. Ахырда, бөтен кирәк ясалып беткәч кәгазьне җәеп карыйлар. Монда инде кызык рәсем күрергә мөмкин. Башы кешенеке, муены сарыкныкы. Гәүдәсе дуңгызныкы, тояклары тагы белмим нәрсәнеке – һәм бөтен көнчә рәсемдә – дөньяда нәселе булмаган бер хайван.

БЕР ХӘРЕФКӘ СҮЗЛӘР

Уйнаучылардан һәрберсенен кулында карандаш, кәгазь булырга тиеш. Нинди хәреф белән башланган һәм нинди сүзләр табу турысында алдан килешү була.

Бер үк вакытта уйнаучыларның һәммәсе үз кәгазьләренә яза башлыйлар. Язу өчен берничә минут вакыт билгеләнә.

Вакыт үткәч тә язучылар туктыйлар. Арадан берәү үзенен язганнарын укый. Башкалар үз язганнарына карап торып, теге кеше укыган бер сүз үз кәгазьләрендә чыкса, ул сүзне сыза баралар. Азакта кемнән кәгазендә башкаларда язылмаган сүз табылса, шул кеше җиңүче була.

Әйтик, алынган баш хәреф “б” хәрефе һәм фәкатъ хайваннарның да кошларның гына исемен язарга килешү булган. Берәү яза: бүре, бөркет, былбыл, болан, бозау һәм башкалар. Бу кешенен язганнары эченнән бер яисә берничә исем башкаларның язуында булмаса мөмкин, ул вакыт бу кешеннән чыга.



ФАНТ УЕНЫ

Гадәттә бу уен башка уеннарга кушымта булып, уенны тәмамлаучы, шул уенның бер кисәге рәвешендә уйнала. Ләкин фант уены үзе генә булганда да яхшы ук кызыклы уен. Тик аны төрлеләндереп һәм җанлы рәвештә алып барырга кирәк. Мәсәлән, жәзаларны күбрәк һәм кызыклырак сайларга. Монда жәза өчен күп нәрсәләр табарга мөмкин: яхшы җырлаучыга берәр көй җырларга, матур биючегә биергә, тавышы колакка ягымлы булган кешеләргә нинди дә булса бер декламация, көлке хикәяләр сөйләргә кушарга. Урынына карап җиңелрәк башваткыч, табышмаклар бирергә, сәяси белемнән берничә сорау бирергә мөмкин. Шулар өстенә берәр нәрсәне ясап күрсәтергә, яисә берәр типның кызыклы урынын уйнап күрсәтергә кушарга ярый. Әйтик, берәүгә һәйкәл булып берничә секунд торырга (көлмичә, селкенмичә таш кебек катып тору, әлбәттә, кызыклырак бер позада булганы яхшы) кушыла, икенче берәүгә сүзсез тик хәрәкәтләр белән генә танышрак бер шигырь, хикәяне сөйләргә әйтергә була.



Ләкин боларның һәммәсен эшлэгәндә дә кыюлык һәм жанлылык күрсәтергә кирәк. Уенның кызыгы бирелгән жәзаларның кызыклыгында түгел, жәзаның кызыклы-жанлы башкарылуында.

Бирелгән жәзаларның нинди теләк, дәрт белән үтәлүләре монда зур урын тотат. Мәсәлән, декламация сөйләүне төрлечә башкарырга мөмкин: кирәкле мәгънәләргә аңлата торган тавышны үзгәртү, хәрәкәтләр ясауны эшләмичә генә һәм киресенчә, тавышны үзгәртү, хәрәкәтләр белән сөйләү. Биюдә дә шулай ук, гадәттә бию жәзасы бирелгән кеше уеннан торып, аякларын идән буенча өстерәп бер-ике тыпырдап чыгада, урынына утыра. Әлбәттә, мондый биюләргә берәүнең дә карыйсы килми, чөнки ул уйнаучыларның күңелен төшерә, йокыны китерә башлый. Биюне белмәгән кеше дә, әгәр кыюлы-жанлы рәвештә биергә теләсә, ни дә булса бер бию рәвешен чыгара ала. Һич булмаганда башкаларны көлдәргә ала. Бер декламация сөйләү, биюләрдә генә түгел, башка жәзаларны үтәгәндә дә кыюлык, жанлылык күрсәтү мотлак кирәк. Шунсыз фанта уены күңелсез дә, файдасыз да булачак.

Шулай да жәзаларны бик үк зур, каты итеп бирмәскә (мәсәлән, сәяси белемнән зур темалар), бигрәк тә фанта иясенә хәтерә калырлык дорфа, күңелсез жәзалар бирүдән сакланарга кирәк. Чөнки уенда берәүнең урынсыз, дорфа белән күңелен жуйсаң, аның кәефсезлеген башкаларга да тәсир итеп, уенның кызыгы бозылырга мөмкин.

Аннан соң кул алышу, кочаклашу, үбешү кебек мәгънәсез дә, файдасыз да булган жәзалар бирүдән сакланган яхшы. Чөнки бу жәзаларның бердән, күп урында хәтәр яклары чыгу мөмкин, икенчедән, алар болай да кызыксызлар.

ФИКЕР ЖЫЮ

Бу да, әгәр тәртипкә һәм ничек кирәк, шулай алып барсаң кызыклы, күңелле, файдалы уен.

Жребий яисә аерым ризалык белән арадан берәүне “фикер иясе” итеп сайлыйлар һәм язып торы өчен бер кеше билгеләнә. Язучыга каләм, кәгазь бирелгәч “фикер иясе” башка бер бүлмәгә чыгып тора. Калаган уйнаучыларның һәрберсе язучы кешегә “фикер иясе” булган кеше хакында үзенә фикерен яздыра (бу фикер жыюны башка төрләр дә эшләргә мөмкин; бу вакыт язучы булмый, һәркемгә аерым кәгазь, каләм бирелә һәм һәркем үз кәгазенә фикерен язып бер билгеле урынга сала. Кәгазьләр жыелып беткәч берәм-берәм алып укыла). Фикер язучы беткәч “фикер иясе” булган кешенә чакырып кертәләр дә, язылган фикерләргә укыйлар.

Үзенә фикерендә “фикер иясе”нең яхшы якларын әйтеп мактарга, килешмәгән, урынсызрак якларын әйтеп тәнкыйть әйтергә мөмкин һәм

шул килешмәгән хәрәкәтләрен төзәтү, жую өчен юллар күрсәтергә, киңәшләр бирергә була. Бу уенның бөтен файдасы да шунда. Ләкин тәнкыйть әйтәм дип, берәүнең кимчелекле – зәгыйфьлегеннән яисә дорфа – начар сүзләр белән мыскыл итәргә ярамый. Моңардан бик нык сакланырга кирәк, чөнки болай эшләүдән файда урынына зур зарар гына киләчәк. Шуның өчен язучылыкка билгеләнгән кеше мондый “фикер”ләренә язмаска тиеш (язучы итеп шул эшләренә аңлый алырлык кешене сайларга тырышырга кирәк).

Язылган фикерләр укылып беткәч, “фикер иясе” үзе нинди фикерне яздырган кешенең чыгуын теләсә, шул кеше инде “фикер иясе” булып чыгарга тиеш.



ЯРТЫ СҮЗ

Уйнаучылар түгәрәкләнеп утыралар да, бер-берсенә яулык яки туп ыргыталар. Ыргытучы нинди дә булса бер сүзнең әүвәлге яртысын (беренче ижеген) әйтә, тотучы икенче яртысын (ижеген) әйтеп яулыкны тотып ала.

Берәү, сүзен әйтә алмыйча озак уйлап торса, яисә башта әйтелгән сүзнең яртысын төгәлләр өчен әйтелгән сүзнең икенче яртысы урынсыз булып, ике яртыны бергә кушканда мәгънәсез сүз чыга торган булса (мәсәлән, “ар-на”), уенда гаепләнүче саналып, тезләнәргә тиеш.

Уен башта бик җиңел һәм бик тиз бара. Ләкин сузыла бару белән сүз табуы да авырлаша бара тезләнүчеләрнең саны артканнан арта, тезләнү еш була башлый. Тезләнүчеләрне тезләнеп торудан коткару өчен аларга яулыкны ыргытырга кирәк. Алар яулык ыргытучы әйткән беренче ижеккә кушыла торган ижек әйтсәләр, тезләнүдән котылалар. Тезләнүче үзен үзе дә коткара ала. Моңың өчен ул уртада ыргытылып йөргән яулыкны тотып алырга тиеш.

Уенны берәз читенләндерер өчен тик бер генә төрле хәрәфкә башланган сүзләр әйтүне шарт итәргә мөмкин.

Әйтик, бөтен сүзләрнең беренче ижеге “б” хәрәфенә башланырга тиеш булса, беренче кеше түбәндәге ижекларне әйтә ала: бар, бик, бир, бак... Икенче кеше (яулыкны тотучы) мондый ижеклар әйтергә тиеш: дым, сез, дең, ча... (бардым, биксез, бирдең, бакча).



Кышкы озын кичлэрдэ, бер аулак бүлмэдэ жыелып утырган вакытларда күңел ачып, көлөшөп алу өчөн, файдасыз экиятлэр урынына күмэклэп хикэя сөйлөү яхшырак булыр.

Күмэклэп хикэя сөйлөүенэ болай.

Арадан кем дә булса берэү үзеннән уйлап бер хикэя сөйли башлый (хикэянен житди яисэ көлкө булуы, шулай ук аны озакка сузу, кыска тоту сөйлөүченең үз ихтыярында). Сөйлөп килгэндэ кызык кына бер жиренэ житкэч кинэт туктый. Аның күршесендэ утыручы икенче кеше, өзелгән жиреннән башлап хикэяне сөйлөп китэргэ тиеш. Икенче кеше дә, шулай ук, телэгән жиренэ кадэр сөйли дә, туктый. Аңардан соң өченче кеше, өченчедән дүртенче... Башта сөйлэргэ ризалык биргән һәркем үз чиратында азмы-күпме сөйлөп хикэяне сузалар, сузалар.

Хикэянен ахырын башта башлаган кеше сөйлөп бетерэ. Шулай итеп монда күмэк автор тарафыннан уйланган бер бөтен хикэя килеп чыга. Әлбәттә, һәркемнен сөйлөгәнэ хикэянен бөтен эчтәлегенэ жилемле булырга тиеш. Үз чиратында сөйли алмый аптырап торган яисэ буталган кешегә нинди дә булса бертөрлө жэза бирелэ.

Бу – хикэя сөйлөүнең кызыгы монда: берэү бер-ике сүз белән генэ үз чиратын үткәрөп, күршесен унайсыз хәлдэ калдырса, билгеле, моннан кызык туачак, аннан соң болай да, хикэядэ кызыклы хәллэр сөйләнөп көлэргэ, күңел ачарга мөмкин.

ҮРЧӘК ӨЧӨН БЕР ХИКЭЯ ТӨЗӨП КАРЫЙ

Беренче кеше сөйли башлый:

“Безнең авылда Таип исемле бер карт бар иде. Ачлык елны үлдэ мәрхүм. Болай үзе бик әйбәт карт иде. Ул үзе 25 яшеннән 50 яшьләренэ кадэр калада ниндидер бер зур байда хезмәт иткән. Октябрь революциясе алдыннан бае бөтен жәмәгәте белән Себер ягына себерелергә киткән дә, Таип карт эшсез калган. Шәһәр урамында ике-өч айга кадэр эшсез йөргәч, авылга кайткан. Ул үзе мәрхүм укый-яза белми иде. Билгеле, надан кеше “дин колы” була. Жыен юк-бар хорафатка ышанучы була. Таип карт шундыйларның иң кәттәсе инде. Жән, шайтан, убыр, албасты, хэзинэлэр хакында “белем” аласың килсэ, Таип карттан гына сорашырга кирәк. Һәммәсенэ бәйнэ-бәйнэ җаваплар бирер. Житмәсэ шуларның берәрсе хакында менэ дигән кызыклы бер экият тә сөйлөп таишлар. Ул үз гомеренэ әллэ ничэ Су анасы, убыр, албасты, хэзинэлэр күргән. Бер Су анасы аны: “Су асты халкына

патша итәрмен үзеңне”, – дип су астына чакырган. “Беләм мин аларның хәйләсен, – ди торган иде мәрхүм (Таип картны әйтәм), – ул мине аска алып төшеп үзенә ир ясамакчы була. Безнең халыкны гажәп ярата шул Су аналары”, – ди торган иде. Күбрәк ул хәзинә хақында сөйләргә ярата иде. Бер хәзинәне күаның телгә килеп үзе белән сөйләшүе хақында ул менә мондый бер әкият сөйләгән иде...” (туктый).

Икенче кеше:

“Ләкин мин инде хәзер аның ул әкиятен оныта да язганмын. Шулай да истә калган кадәресең сөйләргә тырышырмын. Тик аны ничек башлап алып китәргә менә, иң кыены шунда. Башласаң үзе китәр иде инде китүен...”

Таип карт мәрхүм үзе булса, йөз мәртәбә сөйләгән шул әкиятен ул могаен менә болай дип башлар иде...” (туктый).

Өченче кеше:

“Көзгә айсыз караңгы төн шулай, мин дачада, эт оясы белән янәшә үземнең тар – кысырык бүлмәдә йоклап ятам. Бай үзе дә, хатыны, кызлары белән дачада. Бер вакыт кемдер аякка төртә. Күзне тырнап урыннан торам – бай үзе: “Таип карт, ди бу миңа, хатын кисәктән авырып китте. Кара айгырны тиз генә повозкага әчик тә калага чап... Тиз бул!” – ди. Бай әйтә ахрысы, карышып торып булмый. Биштыр-кыштыр килеп кара айгырны арбага эләм дә, пычыраклар чәчрәтеп, дачадан юлга чыгып киттем. Көзгә караңгы төннәрне, үзең беләсең, күз төбеңә китереп йодырык куйсалар да бернәрсә күрмәссең... Барам шулай. Ә кара айгыр (молodeц мәрхүм, яхшы ат иде) пычырак – пычырак түгел, чокыр – чокыр түгел, оча гына.

Менә бервакыт мин сиңа әйтим, шешә авызыннан койган кебек шабыр-шыбыр килеп яңгыр яварга тотынмасынмы? Төннең яртысы, әсеп нәриләрнең туйлап йөри торган чаклары булып. Повозка эченә кереп чумганмын, колиаллаң белән зене кабатлап барам шулай...

Менә бервакыт...” (туктый).

Дүртенче кеше:

“Бер-ике мәртәбә генә пошкырып алды да, шып итеп ат туктады. “Бүре-фәлән, эт-мазар бар микәнни”, мин әйтәм, шүрли калдым. Шулай да атның дилбегәсен бер-ике тартып теш арасынан гына: “На, хайван!” – дигән булып карадым. Юк малай, шабаши! Айгырны әйтәм, мәрхүмне, пошкыра да тик тора. Менә бервакыт арбадан муенымны суза биреп, ат аягы астынарак карасам, ни күзем белән күрим...” (туктый).

Бишенче кеше:

“Арбаның тәгәрмәче алдында гына ап-ак бер нәрсә, карыйм кыймылдый кебек, күзләремне ачыбрак карасам...” (туктый).



Алтынчы кеше:

“Кечкенэрэк бер кэжэ бәтие. Нишлэргә? Беләм инде якин-тирәдә һич бернинди авыл-фәлән, дача-мазар юк. Шулай булгач ул кэжэ бәтие кайдан килсен, мин әйтәм, могаен бу хәзинәдер. Ә хәзинәгә “Коһуалла” белән “Әгузене” укып таяк белән бәрергә кирәк – мин дә, мин сиңа әйтим, һичбер таяк-фәлән юк, нишлэргә, әмәлгә калгандай чыбыркы да дачада онытылып калган. Шуннан нишләдем диген?” (туктый).

Жиденче кеше:

“Менә шулай берәз башны кашып уйлап тордым-тордым да...” (туктый).

Сигезенче кеше:

“Курка-курка гына булса да повозкадан төшеп, атны тугарырга керештем. Янәсе, тиз генә атны тугарып дуганы алам да, шуның белән теге хәзинәне бәрәп егам. Ат башына килеп тугарырга гына керешкән идем, кэжэ бәтие дигәнем телгә килмәсәнем? Диеп әйтә диегез, болай ди...” (туктый).

Тугызынчы кеше:

“Югалттың, карт. Миңа бәрән, хәзинәгә алтын-көмешкә әйләндерү өчен төз таяк кирәк, ди. Шулай диде дә, юк та булды. Аның күздән югалуы булды, айгырның яртылаш тугарылган көе кинәт сикереп алып китүе булды, көчкә-көчкә генә арбага эләгеп калдым”.

Беренче кеше (ахырын сөйли):

“Таип картның хәзинә хакындагы әкиятә искә төшерде әле, мин үзем дә күрдем ул хәзинәне.

Яз башы шулай. Мин бу вакыт бәләкәй әле. Бары 12–13 тирәләрендә генә. Һәр көнне бер вакытта уянып, минем тышка чыгып керә торган гадәтем бар. Шул гадәт буенча бер төнне тышка чыксам, ни күрим, зур гына ап-ак бер нәрсә ялт итеп өй артындагы абзарга кереп китте, мин коелып төштем. Жәндер, пәридер, мин әйтәм эчемнән. Кара сакалы, җыерчыклы йөзгә белән Таип карт күз алдына килеп басты. Шунда ук аның яхшы ук зур гына авызы ачылган кебек күрәндә дә, шыпырдаган тавышы ишетелгән кебек булды. Тавыш бертуктаусыз “хәзинә, хәзинә, хәзинә” дигән кебек. Берәздән исне җсыям. Чынлап та мин әйтәм, теге абзарга кереп киткән нәрсә хәзинә булса... Таип карт: “Хәзинә ул балам, төрлө нәрсә сурәтәндә күрә, яланда, кырда булса ат сурәтәндә, юлда булса кэжэ бәтие, йортта, абзарда булса күлмәк-ыштаннан сакаллы карт сурәтәндә күрә”, – дип сөйләгән иде – хәзинәдер, мин әйтәм.

Тиз генә кереп миңа артындагы төз, шома саплы табагачны алдым да, кире йортка чыктым. Абзарга якин гына җирдә, безнең тавык кетәгә бар. Табагачны кыса биреп

тоттым. “Әгузе”, “Әлхәмләрәмне” кабатлап, шул кетәкнең артына яшерендем. Хәзинәнең чыкканын көтәм. Чыкмый бит кахәр – хәзинәне әйтәм. Әллә нәрсә шунда эчәндә – кыбышырдый. Эт су эчкән кебек чытырдый, дуңгыз кебек хыр-хыр килә.

Торам-торам. Яз башында төн салкын була, белсәң үзең. Ә минем өстә күлмәктән башка бер нәрсә дә юк. Менә бервакыт ап-ак күлмәк-ыштаннан кулына комган күтәргән бер карт лыштыр-мыштыр килеп чыгып килә. Карыйм, сакалы кара. Ә Таип карт: “Карт сурәтендә күренгән хәзинәнең әгәр, балам, сакалы ак булса, ул иң бай хәзинә!” – ди торган иде.

Димәк, бу бик үк байдан түгел.

Булса, булыр инде, мин әйтәм эчемнән генә. Ярлысы да ярап торыр әле хәзергә, дидем дә, “Әлхәм”нең яртысына да житә алмадым. Табагач белән селтәнә биреп жибәрдем тегенең башына... Менә хәзер картым зур бер пияла сандыкка әверелә дә, ул вакытлап жиргә алтын-көмеш, гәүһәр-якут... түгелә дип кенә торганда хәзинәм телгә килмәсенме?

– Алла, башым... – дип бер-ике мыгырдады да, бар тавышы белән: – Каравыл... үтерәләр!!! – дип сөрән салырга кереште”.

Бу хикәя, әлбәттә, ялгыз автор тарафыннан эшләнгәнә күрә генә шулай җилемле һәм нәтижәле чыкты. Ләкин чынлап та күмәк автор тарафыннан эшләнгәндә дә шулайрак чыгарга бик мөмкин иде, чөнки хикәяне башлаучы кеше баштан ук, алда сөйләүчеләргә хикәянең берникадәр уңышлы планын сызып бирде: “Бер хәзинәне күрүе, аның телгә килеп үзе белән сөйләшүе хакында ул менә мондый бер әкият сөйләгән иде”, – диюе һәм шул жирдә туктап калуы белән ул башкаларны рамкага кертте. Әгәр ул нәтижәне дә (үзенең хәзинәне күрүе) башта ук уйлап куйган булса, Таип карт әкиятенең ничек, нинди зурлыкта булуы – аның өчен әһәмиятсез. Сөйләүчеләр теләгәннәре ничек сөйләсеннәр, шулай ук әкият теләсә кайсы урында аңар килеп төшсә – ул нәтижәне ничек тә ябыштыра алачак иде. Әйтик сөйләүчеләр күп булып, хәзинә хакындагы әкиятне бетергәч, бер албасты, убыр... хакында сөйли башласалар да, аңар нәтижәне үзе теләгәнчә (әле сөйләгәнчә) бетерергә юл бар иде. Чөнки ул, нәтижәне – үзенең дә “хәзинә” күрүен – Таип картның хәзинә хакындагы әкиятен искә төшерде әле, дип башлады, менә шул жөмлә нәтижәнең ябышуына җилем булды.

Минем әйтәсем килә: хикәяне башлаучы кеше, әгәр алдан азмы-күпме хәзерлек күрсә, хикәянең бөтен эчтәлеген үзе теләгәнчә башкаларга йоттыра алачак. Шул аркада, кызыклы, хәтта әдәби кыйммәте булган хикәяләр дә килеп чыгарга мөмкин.



ШИГЫРЬ – ЖЫР

Бусы да “хикәя сөйләү” төсле үк, монда уенкәя урынына шигырь – жыр, икенчедән, чират белән түгел, уйнаучыларның үз теләкләренә һәм өлгерүләренә карап бара.

Беренче кеше башта нинди дә булса бер жөмлә әйтә (әгәр жөмлә шигырь үлчәвенә, ижеклар санына кысырыкланган булса, бигрәк тә шәп). Арада икенче берәү беренче кеше әйткән жөмләнең ахыргы сүзенә ошашлы (кафиядаш) бер сүз белән чикләнгән тагын бер жөмлә әйтә. Аңардан соң өченче, дүртенче... шулай китә.

Мисаллар язып карыйк. Шигырь өчен:

1нче кеше: “Әйләнә тормыш кызык, мин бер урында тик торам”.

2нче – “Башкалар жырлый, ә мин мыгырданам йә кычкырам”.

3нче – “Ярты жырда күкрәкне тотам да йөткерәм”.

4нче – “...”.

Жыр өчен:

1нче кеше: “Мәзин абзый әйтә мәчет манарасында”.

2нче – “Мулла, мәзин кирәк сез замана баласына”.

1нче кеше: “Алмагачның алмасын”.

2нче – “Ятлар килеп алмасын”.

3нче – “Кара халыкны алдамасын”.

4нче – “Сүтеп ташла чалмасын”.

Ахырдә иң аз жөмлә әйтүче яисә бер дә әйтә алмаучыдан фанта алырга яисә жәзә бирергә кирәк.

ПЕШМИ КАЛГАН ЖЫРЛАР

Уйнаучыларның һәммәсе кулында карандашлар була. Алына табаклы кәгазь. Беренче язучы кәгазьнең бер читенә нинди дә булса (үзе теләгән) бер жырның беренче юлын яза да, шул язучы урын күренмәсен өчен бөкләп күршесенә бирә. Күршесе дә шулай ук үзе белгән бер жырның икенче юлын язып (беренче кеше беренче юл, икенче кеше икенче юлны яза) язучыны каплай һәм күршесенә бирә. Бу күршесе дә баштагыларча эшли һәм кәгазьне ары жибәрә. Шулай һәркем үзе белгән бер жырның беренче яисә икенче юлын язып чыга. Азактан берәрү, тавыш белән бу жырларны укый. Монда, әлбәттә:

*Ак Иделнең аръягында бер инәгә бер сыер,
Кызыл бишбармакча бирер идем әниңә әйтерсең дип куркам, –*

кебек пешми калган жырлар килеп чыга. Араларында бик кызыклары булырга мөмкин һәм шуннан кызык табып көлеп булачак. Бу уенны шигырь язучы белән дә уйнарга ярый. Алай булганда, билгеле пешмәгән шигырь чыгачак.

ЗАКАЗ БЕЛӘН ШИГЫРЬ ЯЗУ

Арадан берәрү (яисә берничә кеше, йә булмаса күршедән күршегә) кеше саен бер-беренә ошашлы (кафиядәш) дүрт сүз бирә. Һәркем үзенә бирелгән шул дүрт сүздән дүрт юллы шигырь яисә жыр язарга тиеш. Әйтик, берәрүгә “йөрәк”, “көрәк”, “ерәк”, “ялан” кебек дүрт (өч сүз дә булырга мөмкин) бирелгән. Ул бу дүрт сүздән үзе теләгән шигырь яисә жырны төзи. Әйтик, болай булды:

*Яшь гомерең калган ерак,
Кире кайтмас шул ялан,
Сакал булса, булсын көрәк,
Ләкин үлмәсен йөрәк.*

Әлбәттә, бу эшне эшләп чыгарып өчен һәркемгә берничә минут вакыт бирелергә тиеш. Ә азалта берәрүгә булмаса һәркем үзенекен тавышка укып чыгар. Яза алмаучылар яисә ялгыш язучыларга гомуми уен тәртибе буенча жәза бирергә кирәк.



ХИСАП БЕЛГЕЧЕ

I

Иптәшеңнән берсе, сиңа күрсәтмичә рәттән, нинди дә булса өч төрле сан язсын, аннан соң ул шул ук саннарны кире яктан башлап (әйләндереп) язып чыксын. Инде шул ике мәртәбә язылган саннарның кайсы өчесе зур булса, зурысыннан кечкенә булганын алып ташласын. Калган санның берләр дәрәжәсендә (уң яктан беренче) торган гына, сиңа әйтсен. Менә шул әйтелгән санга карап син калдыкның бөтен суммасын аңа әйтергә тиешсең. Үрнәк өчен менә эшләп карыйк.

Синең иптәш йөзләр дәрәжәсенә кадәр өч төрле сан язды. Әйтик: 356. Инде ул шул саннарны кире яктан башлап (әйләндереп) язды – булды 653. Сан ягыннан боларның кайсы зуррак, әлбәттә, 653 булганы. Инде ул зурысыннан кечкенәсен ала:

*Зурысы – 653
Кечерәге – 356*

Калдык – 297

Инде ул калдыкның берләр дәрәжәсендә торган цифрын сиңа әйтә – “7” ди. Син шул “7” дән исәпләп калдыкның суммасын белергә – ягъни, “калдыкның барлыгы 297” дияргә тиешсең.

Моңы ничек белергә

Аның өчен менә нәрсәләргә иста тотарга кирәк:

1 – калдыкның уртадагы цифры (уннар дәрәжәсендәге) һәрвакыт 9 булып,
2 – калдыкның берләр дәрәжәсендәге цифры белән йөзләр дәрәжәсендәге цифрын бергә кушкан суммасы 9 булып. Әйтик, берләр дәрәжәсендәге цифр 7 икән, йөзләр дәрәжәсендәге цифр 2 булырга тиешле. Чөнки $9 - 7 = 2$. Тик башта алынган саннар өч төрле булырга – бер сан ике урында (232 кебек) алынырга тиеш түгел, әгәр шулай алынган булса, калдыкның берләр дәрәжәсендә 0 калган (бернәрсә дә калмаган) булып. Әгәр калдыкның беренче дәрәжәсендә 9 булса, йөзләр дәрәжәсендә 0 булып.

Моңы яхшырак белер өчен үзең берничә мисал эшләп кара.

II

Иптәшеңнән берсе теләсә күпме дәрәжәләрдә, теләгән цифрларын язсын. Шул сан астына – икенче юлга (ләкин шул ук дәрәжәдә, беренче юлга 156 738 язылган

икән, икенче юлга да йөз меңнәр дәрәжәсеннән үткәрмичә) тагын үзе теләгән санын язсын.

Инде өченче юлга, шул ук дәрәжәләрдә син цифрлар язасың. Ләкин үзең теләгән цифрларны түгел, ә менә ничек: икенче юл белән өченче юлның цифрларын бергә кушсаң, һәр дәрәжәнең суммасы 9 чыксын.

Хәзер инде шул өч юл цифрларны бергә кушсаң чыгачак сумманы син тиз генә язып куясың: иптәшен ахырдә дәрәжәләре белән кушып караса, син башта язып куйган сумма килеп чыгачак.

Бу ничек болай? Сумманы кайдан белеп язарга?

Аның сере монда: иптәшен беренче юлга язган цифрларның берләре дәрәжәсендә торганын бер санга киметеп, сул яктан 1 цифры белән бер дәрәжә арттырып, ә калганын башта булган көе язасың.

Икенче төрлө әйткәндә, менә хәзер генә күрсәткән үзгәртү белән иптәшеннән беренче мәртәбә язганын күчереп язасың.

Эшләп карыйк. Синең иптәшен цифрлар язды:

1нче юлга – 356 342

2нче юлга – 729 026

3нче юлга – 270 973 – син үзең яздың

Сумма – 1 356 341

Икенче белән өченче юлдагы цифрларны кушканнан чыккан сумма һәр дәрәжәдә 9 – кара.

Инде сумманы тикшер, нәкъ башта сөйләгәнчә – берләре дәрәжәсеннән бер сан кимегән, башкалар беренче юлдагыча, азактан бер цифры белән бер дәрәжә арттырылган.

III

Иптәшен сиңа күрсәтмичә дәфтәргә үзе теләгән бер сан язсын. Инде шул санына үзе кадәр бер сан кушса (яисә 2гә кабатласын – барыбер). Чыккан суммага син үзеңнән бер сан куштырасың. Синең санны кушудан чыккан сумманы 2гә бүлсәң дә, чыкканыннан үзе башта уйлаган санын алып ташларга кушасың.

Менә шушы кадәр эштән соң аның иң ахырдә калган саны сиңа мәгълүм була. Әгәр үзең саташмасаң, син инде бу – калган санны берничә гамәлгә эшләтеп (кабатлатып, бүлдереп, куштырып) иң ахырдә аның эшләтеп барганыннан килеп чыккан санын үзенә әйтәсең.



Моңы ничек белергә? Эшләп карыйк:

Иптәшең дәфтәренә язды, әйттик: 10.

Үзеңнән 2гә кабатларга куштың: $10 \times 2 = 20$.

Үзеңнән 4 санын куштырдың: $20 + 4 = 24$.

Сумманы 2гә бүләргә куштың: $- 24 : 2 = 12$.

Башта уйлаган санын алып ташлады: $12 - 10 = 2$.

Эшләүләрне тикшеребрәк карасаң күрәсең: аның башта яздырган саны бөтен гамәлләре белән инде – чыгып бетте. Тик син үзең әйтеп яздырган 4 санының яртысы калды. Ул сан – 2.

Димәк, дүртенче гамәлдән (эшләүдән) соң үзеңнең кушып яздырган саныңның яртысы кала икәннен истә тотарга кирәк. Инде син үзең мәгълүм булган санны теләсәң нишләргә кушасың һәм иптәшең дәфтәрен эшләп барганда, үзең күңелеңнән эшләп барасың да, теләгән урынында тотып әйтәсең.

I

Биләндәге каешны (яисә шуңар ошашлы башка берәр нәрсә) алып иптәшенә: “Менә бу каешны идәнгә жәябез, бер башына мин басам, икенчесенә син. Кулыңа нәрсә дә булса, сузылгач минем башым турына житәрлек, бер нәрсә ал (таяк, чыбык, каеш). Шуның белән минем башка сук, булдыра аласыңмы шуны”, – диген. Әгәр ул: “Ник булдыра алмыйм, мөмкин”, – дисә, ишекне ачып каешны идәнгә аркылы сал да, үзең ишекнең тышына чыккач ишекне яп. Ишек аркылы, билгеле, суга алмас.

II

Бер таяк алып иптәшенә: “Идәнгә салам, шуңардан атлап чык”, – диген. Серне сизенмичә: “Чыгам”, – дисә, таякны тот та стенага якин итеп идәнгә сал.

III

Иптәшенә: “Мин сиңа үзем теләгән өч сүз әйтәм, син шул сүзләрнең һәрберсе артыннан бер генә төрле сүзгә әйтеп бар. Минем өч сүземә дә шул берүк сүзгәңә әйтеп бара алмасаң, тотылган хисапланырсың”, – диген.

Әйतिक, ул “дөрәс” дигән сүзгә әйтеп барырга булсын. (Бу сүзгә билгеләү яхшырак, чөнки болай булгач, аның “мине хурлый торган сүзләр әйтеп, минем “дөрәс”ем белән мине оялтырга исәпли икән!” – дип уйлавы, башка серне эзләп маташуы булырга мөмкин).

Ләкин монда сиңа “минем сүз әйтәлеп бетүгә сиңең “дөрәс” сүзгә әйтәлергә тиеш, югыйсә отыласың”, – дигән шартны куярга кирәк.

Башлыйбыз. Беренче, икенче сүзләрдә син теләгән сүзләреңгә әйтәсең. Мәсәлән, “син ялкау”, “син аңгыра” кебек. Ул һәрберсе саен “дөрәс” дип бара. Үзеңнең икенче сүзең, аның икенче мәртәбә “дөрәс”е әйтелгәч тә, син бик кинәт, бик кызу гына өченче сүзең иттереп: “Ә, менә ялгыштың!” – дисәң, ул (әгәр бу бәхәснең серен алдан белмәгән булса) мотлак, аптырап: “Ник?” – ди. Яисә берәз сүзсез тора. Әгәр чынлап та шулай ник, ни өчен кебек берәр сүз әйтсә, син аңар: “Син икенче “дөрәс”ендә ялгышмаган идең, ә минем өченче сүзем булган: “Ә, менә ялгыштың”нан соң ялгыштың. Чөнки син бусына да “дөрәс” дияргә тиеш идең”, – дисең. Шулай итеп ул сиңең өч сүзгәңә дә бер үк “дөрәс”не әйтеп бара алмаган була.

IV

“Мин теләгән урыныма утырам да, торып китәм, ә берегез дә шул урынга, ягъни мин утырып торып киткән урынга утыра алмый”, – диген. Әгәр булдыра алучы – син торып киткән урынга утыручы табылса, шул кешене бер урынга утырт та, үзең аның тезләре өстенә утырып, торып кит. Ә ул, билгеле, үз тезләре өстенә утыра алмас.



ТАБЫШМАКЛАР

1. Кара диңгезгә ташланган таш нишли?
2. Каз ни өчен йөзә?
3. Эт ни өчен өрә?
4. Сыер ни өчен ята?
5. Без урамнан барабыз, арадан бер иптәш бер өйгә төртеп күрсәтә дә, “Менә бу минем эткәйнең өе, ләкин мин аның улы түгел”, – ди. Моны ничек аңларга, кеме була соң инде ул?
6. Чалбар белән гомер арасында нинди ошаш һәм нинди аерма бар?
7. Күзенне йомгач син берәр нәрсә күрәсеңме?
8. Ямавы бар, жебе юк. Нәрсә ул?
9. Күлмәкне икегә аерсаң нәрсә чыга?
10. Куып барганда төлке ник артына борылып карый?
11. Көн белән төн бер-береннән нәрсә белән аерылалар?
12. Кояш кайсы яктан чыга?

Җаваплар:

1. Юешләнә. 2. Аягы җиргә тими. 3. Сөйләшә белми. 4. Утыра алмый. 5. Кызы була. 6. Охшап: икесе дә бетәләр, аерма: берсе туза, берсе уза. 7. Караңгылык күрәм. 8. Ала тана тиресе. 9. “Күл” һәм “мәк”. 10. Чөнки аның артында күзе юк. 11. Баш хәрефләре белән (“к” һәм “т”). 12. Бер яктан да чыкмый.

PLAYROOM





GAMES

Hide the ball	75
Rook, rook	76
A cock is crying	76
Vacant place	77
Hide-and-seek	77
From the mouth of animals	78
From the mouth of pigeons	78
Find the ring	78
A doggy in the corner	79
Wolf	79
Think hard	80
Reverse race	80
Think fast	81
Listen to the music	81
Fighting on one leg	82
If you don't guess, sing yourself	82
E-le-phant	83
Game of cat and mouse in a new way	83
Polysemantic words	83
Twin syllables	85
Three words	86
It flies	87
Music without sound	87
Fruit market	88
Right, yes and no	88
Why and because)	88
Earth, water, air and fire	89
Continuity (of words)	90
There is, there isn't	90
Unseen beast	91
Words beginning with the same letter	91
Opinions collector	93
Half a word	93
Story	94
Poem-song	97
Raw (underwritten) song	98
Poems to order	98

BRAIN-TWISTERS

Expert in arithmetic	99
Controversies (bets)	101
Riddles	102

HIDE THE BALL

Usually boys play this game outdoors. First take a small ball made of cloth or rubber. The players choose two team captains. They number off (to choose the one who will start the game). The other players must find their partners and arrange with each other about what they would be (one would be some item, another – a similar item: one – gold, another – silver; one – a blue flower, another – a red flower; one – there is no money without counting, another – there is no grass without rain, etc.).

Then the players come up to the first captain in pairs and ask: “What do you want, gold or silver?” The captain makes a choice, and the player with the chosen item joins his team. The second player goes to another leader. Thus, all players are divided into two teams.

On any open area, a square field is laid out; the corners are marked with stones or pieces of wood. In winter they can be marked with piles of snow. The size of the field depends on the number of players. The first captain takes a ball, prepared beforehand, and goes to one side with his team. They are the outer players. The others go into the laid out area, they are the inner players.

The outer players give the ball to someone from their team, but, to conceal who holds the ball, everyone pretends to hold it, by keeping their hands under their clothes.

The outer players cannot go into the square, but go around it and conceal from the outer players, who of them holds the ball. After some time, the player with the ball seizes the opportunity to throw it behind the back of one of the inner team. Then the outer players, trying to avoid being hit by the ball, scatter. If the one who hid the ball managed to hit someone from the inner team, then the one who was hit is out. If he does not hit anyone, he himself is out.

If the ball hit someone, but someone from the inner team managed to grab the ball and hit someone from the outer team, then the inner player who had been hurt stays in the game. The one who was hit the last is out. The inner players cannot leave the laid out field.

Then the outer players begin to hide the ball again, like in the first round. After a throw someone from the inner or outer team is out of the game. Thus, there are less and less players. The game goes on until there are no players in the inner or outer team. Then the game starts again. All the retired players return to the game. This time the inner team is the one whose players were out quicker. Another team is the outer one. They go sideways to hide the ball. The game starts from the beginning.



ROOK, ROOK

Both boys and girls can play this game. You can play in a yard, or at home, in a spacious room, or at school during the break, if the teacher permits. 7–8 people take part in the game. One player is a rook, another is a hen. All the others are chicken. They stand behind their mother-hen. The rook stands face to face with the hen. He tries to take the chicken away from the hen, and the hen tries to save them. The rook says to the hen: “Ca-a-aw! Ca-a-aw! I’ll take away your chickens, as your eyes are like this, and mine are like this! Ca-a-aw! Ca-a-aw!” – showing to the hen how small her eyes are and how big the rook’s eyes are. The hen answers: “Cluck! Cluck!!! I won’t give you my chickens! I’m not afraid of your eyes! Cluck! Cluck!!!” – and begins flapping her hands like wings and turning from side to side. The chickens behind her, repeating after her, run from one side to another. At this moment the rook tries to grab a chicken. If he grabs the chicken, he takes it to his nest. Then he addresses the hen again: “Ca-a-aw! Ca-a-aw! I’ll take away your chicken”. The hen answers again: “Cluck! Cluck!!! I won’t give you my chickens!” – and begins flapping her hands again. The rook grabs another chicken. Thus he takes all chicken away from the hen. After the rook had grabbed the last chicken, the hen goes to his nest and takes all her chicken back. Then another player is appointed a hen, and still another – a rook. The game starts from the beginning.

Uzbek G. Ak yul. – 1913. – No. 16. – P. 19–20

A COCK IS CRYING

Both boys and girls can play this game, or they can play it together. Usually this game is played at home. If there are many players, it is great. First prepare chairs – one less than the number of players (for example, if there are ten players, prepare nine chairs). Put the chairs in a circle: one faces inwards, another outwards. Leave a gap between two chairs, in order to go through it. The players take seats on the chairs: one faces outwards, another inwards. One player is left without a chair. This participant comes into the circle and takes the nearest player, who is sitting with his face inward the circle, by the hand. This player takes the third player by the hand. Thus the players, who are sitting with their faces inward the circle, take each other by the hand. Then the players, who are sitting with their faces outward the circle, also take each other by the hand. Then the first player entrains the whole chain of players into another room.

When they move away quite far from the room where the game had started, he suddenly shouts: “Cock-a-doodle-do! Cock-a-doodle-do!” The other players with the words: “The cock has crowed!” – run into the room where the chairs are and try to occupy the seats. One of them is left without a seat again. The first player gives him some task (for example, to retell a poem, to sing a song). After the participant fulfils the task, he becomes the first player and entrains the others into another room. The game is repeated.

Ak yul. – 1913. – No. 1. – P. 15



VACANT PLACE

The game “Vacant place” is played in a garden or in a nice courtyard. The number of the players should be not less than six. One player is appointed a searcher of the vacant place. The others are arranged in a circle. The centre of the circle is vacant by 2–3 steps. The searcher of the vacant place goes around outside the circle and secretly puts a mark on one player’s back, then continuing his pace. The player with the mark quickly runs in the opposite direction. The one who occupies the vacant place stays in the circle. The other becomes a searcher.

Ak yul. – 1913. – No. 7. – P. 20

HIDE-AND-SEEK

The number of players does not matter. During the game one should not hide, and the It should not look for anybody. One of the participants says to another: “I have hidden, find me”, – and imagines the place where he could hide. For example, in Kazan, in Moscow, or in Mukhammadiya madrasah, in Suyumbike tower, etc. The It asks the player questions, trying to guess the place. For example: Is it far? Is it near? Is it in the city? And so on.

Ak yul. – 1915. – No. 5. – P. 100



FROM THE MOUTH OF ANIMALS

A horse neighs: Neigh-eigh...
Where is our Akhmet?
A goat says: Baa-baa...
Akhmet has gone to school.
A cow moos: Moo, moo...
Does Akhmet study well?
A dog barks: Wow, wow!
Our Akhmet knows a lot.
A duck cries: Quack, quack!
Thanks to him, if he knows a lot!

FROM THE MOUTH OF PIGEONS

Coo..., coo...
A very beautiful one, who is she?
The hair is combed and plaited,
The clothes are neat.
Coo..., coo...
She is a very courteous girl.
A flower in the garden called school.

Teacher Khaidar Salimov
Ak yul. – 1913. – No. 15. – P. 9

FIND THE RING

Any number of players can play this game. But it is funnier when there are many players. The game goes as follows.

The players stand in a circle. One player – the ring searcher – stays in the circle. They take a long thread and pass it through a ring. The thread goes behind the players standing in a circle. The players hide the ring passing it to one another along the thread. The ring searcher must not guess who is holding the ring at each moment, so all players keep their hands behind their backs. The players regularly deceive the searcher, pretending that they are passing the ring, though they don't have one. At that moment the player who holds the ring passes it secretly to their neighbor. For the game to be funny, one should keep the ring in one place.

If the searcher finds the ring, he changes places with the player who had the ring, i.e., the searcher joins the circle, and the player with the ring becomes a searcher.

A DOGGY IN THE CORNER

The number of players in this game is determined by the number of corners in the room where the game takes place, plus one. Thus, if there are 4 corners, there will be 5 players. The game goes as follows.

One player becomes a doggy (a cat) and stays in the middle of the room. The other players occupy the corners. They are mice. When the mice stay in their corners, the doggy does not chase them. But the mice must always change places. When they do, the doggy tries to catch one of the players. That is why the mice who want to change places give each other signs with their eyes, gestures, or coughing. After that the mice start running to each other's corners. If the doggy catches a mouse, the mouse becomes a doggy, and the doggy occupies the corner.



Ak yul. – 1915. – No. 1. – P. 19–20

WOLF

In this game the number of players does not matter. One player is appointed a wolf, the others – sheep.

The wolf's place is under a table, or under a bed, or behind a stove. He hides. A flock of sheep stands on one side of the room, a shepherd – on the other. The shepherd calls the sheep with the words: "Let's go home, it's high time". The sheep answer: "We can't, we are afraid of the wolf". The shepherd says: "Don't be afraid, the wolf has gone". Then the sheep start running towards the wolf. The wolf tries to grab one of the sheep. The game continues until the wolf grabs all the sheep.

Ak yul. – 1915. – No. 5. – P. 100



THINK HARD

About thirty players take part; they are divided into two teams. Put about 15–25 different small objects on the table and cover them with something like a shawl. The It writes down all the objects on the table. Nobody except the It should see these objects and the list.

The It calls the teams to the table, tells them to calm down and opens the objects. He counts to five and closes them again. Each group should list the objects on the table as they remembered them. The team whose list is more complete is the winner.

The place for the game is a room.

The benefit is the improvement of the players' intellectual activity.

REVERSE RACE

The number of players depends on the room size. The players stand in a row. Behind them at a distance of 25–30 steps a thread is stretched at the height of an arshin (= 0.71 m). After a command the players start to run with their backs forward.

The one who is the first to tear the thread with his back is the winner.

This game should be played during the time vacant from work or other games.

The place for the game is a large room, a glade, a square.

The benefit is the exercise for legs.



THINK FAST

 n a lot of small pieces of cardboard write letters and put them into a box or a barrel.

Each player takes 7 letters, but they don't look at their letters until the game starts. After a command of the It, the participants quickly make up words from their letters and show them to the It. The player who is the first to show the word is the winner. If a player did not manage to make a word in 20 seconds, he pays a forfeit (by the previous arrangement of the penalties). Obscene words are not accepted. It is not obligatory to use all letters when making up a word.

It is useful to play this game with adults and children who are just learning to read and write.

LISTEN TO THE MUSIC

 t is best to play this game when you are tired of some work.

The participants sit on the chairs, benches or on the grass, if the game takes place on a glade. One of the players goes aside and does not look at the others. The players agree upon a part of body of one of them (for example, a hand, a head), then start signing in chorus (alone or accompanied by some music, an accordion).

The It comes up to the players and starts walking near them. If he approaches the appointed player, the others start singing lower; if he comes very near, they sing very low. If he moves away, they sing higher. The It should stretch his hand to the part of body which the other player agreed upon. If he guesses, the sitting player claps his hands and becomes the It. He starts searching according to the music. If the It stretches his hand in the wrong direction, the player hits his hand. The It starts searching again. If the It has guessed the person but has not guessed the part of body, the player should give him a hint by whistling about which part of body was agreed upon by the players.

FIGHTING ON ONE LEG

The players stand in a circle and hold each other's hands. Two persons come into the center and, holding the left foot with the left hand and hiding the right hand behind their back, start pushing each other with their shoulders. The one who manages to make the opponent stand on two feet is the winner.

The next player comes out to fight with the winner. During the fight it is forbidden to use other parts of body, except for the shoulders.

This game should be played in places with cold weather.

Ruse: one can evade a little, when the opponent approaches you with his shoulder. Trying to keep the balance, he will stand on both feet.



IF YOU DON'T GUESS, SING YOURSELF

The players should know at least 10–12 songs and poems. If not by heart, then at least they should have heard them before. The songs and poems should not obligatory be long. A verse from a song is taken, and each word from the verse is given to a player. Each participant should memorize their word well. The players choose the It, who steps aside. At that moment the players distribute the words among themselves. Then the It comes up to the players. After a signal all players pronounce their words altogether distinctly and loudly. The It should guess what the song or poem it was. If he does not guess, he retells some poem or sings a song. It is allowed that another player performs this task for him.

This game should be played after reading a book of poems or songs, to consolidate them in memory.

E-LE-PHANT

The players sit in a circle. By the signal of the It, the participants, next nearest (1, 3, 5, 7...), pronounce one syllable of the word “elephant”. The player who mixes up the syllables is out of the game. Then the even players pronounce the syllables. The game goes on until there are two players left in the circle. They are announced the winners.

You can take any other word.

GAME OF CAT AND MOUSE IN A NEW WAY

All players are standing in a rank like soldiers and stretch their hands towards each other. Two people come out of the rank: one is a cat, another is a mouse. The cat starts to chase the mouse. When the cat is almost catching the mouse, the It gives a command “Right!” or “Left!”. The players with the stretched out hands turn. At that moment the distance between the cat and the mouse widens. Neither the cat nor the mouse is allowed to go between the players with the raised hands. They can only go along the vacant rows. If the cat catches the mouse, other players come out. The game is funnier if the chase after the mouse is fast.

The place for the game is a large hall, a glade, a court.

The benefit of the game is getting used to the formation.

POLYSEMANTIC WORDS

By lot or by agreement the players choose the It and send him to the place where he cannot hear the players’ conversation, for example, to another room. Then the players choose a polysemantic word and each player takes one of its meanings: for example, *arm* – “*part of body*”, *arm* – “*branch*”, *arm* – “*power*”.



The It asks each player three questions, then he should guess the word. If he says “Found”, he will be able to name just one word. If he does not guess, he leaves the room again. If he guesses, then the player, after whose answer the word was guessed, becomes the It. Another word is chosen for him.

The condition of the game is that the questions and answers should alternate very quickly. If a player falters or stops, he pays a forfeit. It is also desirable to ask the players questions not in a row, but discordantly. For example, first ask someone in a far end of the room, then the one sitting in reverie, etc.; then the game would be much more interesting. Each player is asked three questions.

The questions can be absolutely different. For example:

1. *Where can that be?*
2. *Do you like it?*
3. *What is done with it, or, maybe, it does something itself?*

The answers should be in accordance with the meaning of the word which was agreed upon.

For example, if the It asks the above three questions, and the word is “arm” as “part of body”, the answers can be as follows:

1. *All people have it.*
2. *Yes, I do love mine.*
3. *It does everything a person wishes to do.*

For the meaning “arm” as “branch” there can be the following answers:

1. *Rivers and seas have it.*
2. *Yes, I do.*
3. *You can swim or fish in it.*



For the meaning “arm” as “power” the variants of the answers are as follows:

1. *In the army or government.*
2. *In some cases I do, and in some cases I don't.*
3. *It serves; the government has several of them.*

The answers should be approximately like that.

It is not difficult to find other polysemantic words. For example, the word *can* – 1) *be able*, 2) *container*; *tear* – 1) *a drop*, 2) *to rip*; *row* – 1) *a line*, 2) *a quarrel*; *stalk* – 1) *a stem*, 2) *a manner of walking*.

TWIN SYLLABLES

The game goes approximately in the same way as the game “Polysemantic words”. But here you choose the same syllables. For example, the word *daredevil* consists of two syllables: *dare* (venture) and *devil* (demon), each of which has its meaning as a separate word.

The players are divided into two groups. For example, a player of the first team takes the syllable *dare*, and a player from another team – the syllable *devil*. They answer the questions from the It, according to the meanings of their syllables. In this game, as in the previous one, three questions are asked. The other rules of the game are the same as in the game “Polysemantic words”.

If the players are mixed up and cannot find the answer, the game can be divided and played as “THREE DIFFERENT TELLERS”. The rules are as follows:

The polysemantic word is not divided into syllables, but is given to the player as a whole. The player gives answers about the whole word. For example, the word is *ladybird*. The first player answers the questions about the word as a whole, and the second and third players – about their syllables: *lady* and *bird*. The It should know who has the whole word, and who has the syllables.

This game can be substituted for the game “GLUED WORDS”. Paired words are: *football*, *newspaper*, *classroom*. But here you cannot take a word as a whole, as in the game “Twin syllables”. Also, each part of the word should have its separate meaning. The paired words, in which one part has its separate meaning, and another part does not, will not suit. For example, *cypress*. One can find a lot of twin syllables, for example: *acid-sweet*, *blackboard*, *blackbird*.



THREE WORDS

One of the players is appointed the It. He gives each player three words – nouns. Each player should make up a sentence using these nouns. It is not an easy business, so one should not demand a quick answer. However, it is also unadvisable to drag on with an answer. If the player did not manage to make up a sentence in due time, or made up the sentence not using all the given words, he pays a forfeit – he must retell a poem, or sing a song, or dance.

For example, someone was given the words: *a quill, a class, ink*. He can make up sentences: *I took a quill and ink and entered the class*, or *I took a quill into the class but left the ink behind*, etc.

The cheerful side of this game is the funny sentences. For example, the words are: *a pencil, an axe and a bucket*. The sentence may be: *I sharpened the pencil with an axe and threw it into the bucket*. The main condition is that the sentence has sense. For example, the sentence “*I made an axe handle out of a pencil and cut the bucket*” has no sense, as this cannot happen. The author of such sentence must fulfill some task.



IT FLIES

The players sit in a circle. The It sits aside, but so that every player can see him. The hands are put on knees.

The It calls names of different animals, birds, or people, one by one. After each name he adds the word “*flies*”. If the It called an animal or bird which actually can fly, the players raise and quickly put down their hands. If the It calls a creature which cannot fly, the players sit still.

The player who raised his hands where he should not, or, vice versa, sat still where he should have raised his hands, substitutes the It.

For the game to be merry, its tempo should be quick.

MUSIC WITHOUT SOUND

Each player thinks of a musical instrument. For example, a violin, a drum, a mandolin, an accordion, a piano, etc. Then a player, without any sounds, shows with his gestures how this instrument is played. One player is appointed a conductor, he diligently conducts this orchestra.

The game goes on until one of the players bursts out laughing or produces any other sound. He is given a forfeit.

The fun and benefit of this game are in the laughter.





FRUIT MARKET

The players sit in a circle. One of them asks everybody a question: “*Which fruit are you selling?*” Everybody names the fruit they have chosen. Each player has one fruit; another player cannot choose the same fruit.

The players should memorize their fruit. The game starts. The first player starts the game by saying: “*I am selling apples, I am selling apples. My neighbor is selling dates*”. The one selling dates should carry on quickly: “*I am selling dates, I am selling dates*”. Then he tells the name of some other fruit: “*My neighbor is selling lemons*”. The player whose fruit is lemons, should carry on quickly.

If a player drags on when his fruit is called, and fails to carry on, he pays a forfeit.

RIGHT, YES AND NO

The players sit in a circle. One player is appointed the It, he asks questions to each of the players separately. The players answer. But in their answers they must not use the words: “right”, “yes” and “no”. For example, the It asks: “In my opinion, it is very cold today. Do you agree?” The answer may be: “I think so too”. If a player accidentally says the forbidden words, or thinks too long over the answer, they will have to pay a forfeit. Or they can become the It.

WHY AND BECAUSE

The players sit in a line. The players should whisper into the ear of their neighbors a sentence beginning with the words: “Because...” One of the players stands up and asks each player a question beginning with the word “Why”. The players must answer with the words which they had heard from their neighbor. For example, if a player says to their neighbor: “Because I want to sleep”, – they can

say to their neighbor something different: “Because it is raining”. And so on, until all players say one sentence each to their neighbors. When the It starts asking questions, the answers do not at all coincide with them, and it is very funny. For example, the It asks: “Why is it cold today?” The player answers with the sentence which he had heard from the neighbor: “Because I want to sleep”. The It asks questions on the basis of the players’ answers: the next question will be “Why do you want to sleep?” The next player answers: “Because it is raining”. Then: “Why is it raining?” “Because...” And so on.

The benefit of this game is laughter.

EARTH, WATER, AIR AND FIRE

The players sit down. The It – one of the players – randomly calls the elements listed in the name of the game. For example, he says to one of the players: “Air”, – and the player must immediately name something or somebody in the air. It can be an airplane, a cloud, a falcon...

If water is called, the words may be “a duck, a frog”, etc.

Before the beginning of the game the players, not to think long before answering, can prepare the words matching with each element, but even that often does not help them. It is forbidden to repeat the words. An inattentive person may make a mistake, for example, by calling the word which had been called already, or confuse the elements (for example, to tell “a dove” for “water”). The player who made a mistake substitutes the It.

When the It calls “fire”, the players stand up without any words, walk around a circle and take their seats again.



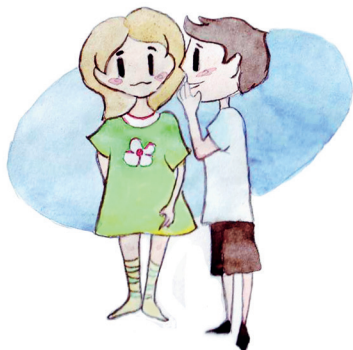
CONTINUITY (OF WORDS)

The players sit down. First the player sitting at the edge says any word to their neighbor. He, in turn, should say a word beginning with the final letter of the previous word. Thus, all the players say words. For example, one person says “table”, another – “elk”, the third – “kitchen”, then – “nut”, “tea”, etc.

The main condition of the game is to call new words quickly.

If a player loiters or makes a mistake, he owes a forfeit.

By convention the players may call the names of cities, river, or people. In this case the game is useful for broadening the outlook.



THERE IS, THERE ISN'T

Two Its are chosen from the players. They step aside and agree upon a letter. The other players must guess the letter. It takes place as follows: each player calls a word, the Its answer “yes” or “no” depending on if there is the letter in the word or not.

If you listen to the answers attentively, it is possible to guess the letter. The player who has guessed the letter takes another player as a partner, and they become the Its. The game goes on.

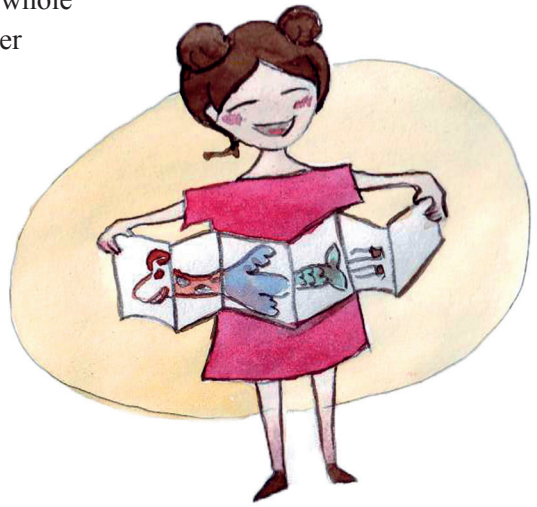
For example, they agreed upon letter is “K”. “A house” – no, “a yard” – no, “a kalach [kitchen]” – yes...

In this game you should call long multi-syllable words. If the words are too short, the letter will soon be guessed, and the game is not interesting.

If there are too many players, they can divide into two groups. In this case an It should be chosen in each group. The two Its agree upon one letter and come to the rival group. The group which is the first to guess the letter is the winner.

UNSEEN BEAST

The players divide into several groups depending on the number of participants. Each group gets a sheet of paper. The first participant of a group draws a head of a person or an animal on a sheet of paper, not showing to the others. Then he folds the sheet of paper, puts a mark on the bend (the neck) and passes it to another player of his group, who draws the neck and the back, folds the paper again and passes to the third one. This player draws another piece, the whole body or the legs of the animal. In the end, when the whole animal is drawn, the players unfold the paper and look. Here one can see funny things: the head of a human, the neck of a sheep, the body of a pig, the hoofs of an unknown someone. All together is a beast unseen in the world.



WORDS BEGINNING WITH THE SAME LETTER

Each player should have a pencil and a sheet of paper. Before the beginning of the game they should agree upon with which letter all the words would begin and what kind of words they would be. All players begin writing at the same time. Some time is given for that, after which the players stop. One of the players starts reading his notes. The others follow their notes and, if they have the word which the first player reads, they cross it out. The winner is the player who has a word left on his sheet of paper.



For example, the letter “b” was chosen and the players agreed upon writing only names of animals and birds. One player writes: “bear”, “baboon”, “bactrian”, “boar”, etc. One or several words from this list can be lacking in the notes of other players. Then the player is announced a winner.

Forfeits

Usually this game is the finishing part of some other game or a supplement to it. But it can be played as a separate game, which is amusing, too. You should simply select a lot of various tasks and play at high speed. You should all the time invent new most funny tasks. A task for a person who sings well can be to sing a song; for the one who dances – to dance; for the one having a pleasant timbre of voice – to recite a poem or a tell a funny story (a joke). Depending on the situation, one can be suggested to solve a brain-twister or riddles, to ask questions in political competence. Plus there can be task to draw something, to play a part of an interesting performance. For example, one player should depict a monument (he should stand still for a while, without laughing). This is much more interesting if some complicated posture is chosen. Another player can be asked to tell a poem or a story without words, with gestures only. But when performing the tasks, one should be lively and bold, as the interest of the game is not as much in the tasks as in their interesting performance.

The quality of performance plays a great role. For example, one can recite a poem differently: to change the voice depending on a personage, to stand still or to use gestures. In dancing also, if a player walks listlessly, imitating a dance, it is not interesting for anyone; it just gives everybody the hump. Even if a player cannot dance, he can find the way out of the situation by depicting some peculiar dance to make the participants laugh. Not only in declamation and dancing, but in all other tasks one should demonstrate liveliness and boldness. Without them the game of forfeits will be uninteresting and useless.

However, the chosen tasks should be not very large and hard (for example, large themes in political literacy), especially beware of rude, uninteresting tasks, or those which can offend a player. If one player is offended, his suppressed mood can be transmitted to the others and spoil the whole game.

Also, one should not give tasks with hugging and kissing, senseless and useless. Firstly, these tasks are fraught with consequences; secondly, they are not interesting at all.

OPINIONS COLLECTOR

This game is also interesting, funny and useful, when it is carried on lively and properly.

By arrangement or by lot, the It – the collector – is chosen and the clerk is appointed, who is given a quill and paper. The collector goes to another room. The other players tell the clerk their opinions about the collector (this process can also be organized in a different way, for example, each player writes his opinion on a piece of paper and puts it into a certain place. In this case there is no need in the clerk. When all pieces of paper are collected, each opinion is read separately). When the collection of the opinions is finished, the collector is summoned and opinions are read aloud.

In one's opinion about the collector one may praise their positive sides, criticize the not very pleasant ones, showing the ways and giving advice for their correction. This is the benefit of the game. However, when criticizing, one shouldn't be rude to the person, or mock his weaknesses. Instead of benefit, this will do only harm. That is why the person appointed to be a clerk, must eliminate such opinions (the clerk should be chosen wisely; the person should be able to understand such subtleties!).

When all opinions have been read, the collector chooses one opinion and its author becomes the collector.

HALF A WORD

The players sit in a circle and throw a kerchief or a ball to each other. The one who throws the item, calls the first syllable of a word, the one who catches, calls the second syllable. If someone drags on, not knowing the second syllable, or calling a syllable which does not match with the first one (for example, leaf-calf instead of leaflet), he is guilty and should stand on one's knees.

First the game goes very quickly and easily. With time it becomes harder to find the right word, and there are more people standing on their knees. To release the player from this punishment, someone should throw the kerchief to him. If he manages to catch the kerchief and call the proper syllable, then he is free. The player can also free himself. For that he should manage to catch the kerchief on the fly.

To complicate the rules of the game, you can agree upon words beginning with one letter. For example, the first syllable of all words should begin with the letter "c". The first player can call the syllables: *con*, *coun*, *cat*, *cli*... The second player (who catches the kerchief) should call the syllables: *vent*, *try*, *ching*, *mate*... (*convent*, *country*, *catching*, *climate*).



STORY

In the long winter evenings, during get-togethers, in order to put everyone in good mood, instead of useless fairy-tales a collective story can be composed. This is done as follows.

One player starts telling, making up the plot (the mood of the story, serious or funny, and its length, also depend on the teller). During the story he stops at some interesting point, and the story is continued by his neighbor. This player continues the narration and stops. The third player carries on, then the fourth, etc. The story is finished by the participant who had begun it. Thus, it is the story of a collective of authors. Note that each player's story should be intervened in the general storyline. If a player drags on or cannot continue the story, he should fulfill some task.

The game is interesting if, instead of telling a story, a player just says a few words and quickly passes his role to the neighbor. A funny plot will appear, which will cause laughter and merriment.

AN EXAMPLE OF THE STORY

The first player starts:

"In our village there lived an old man named Tayyip. He died during the years of famine, a poor thing. He was a very good person. From 25 to 50 years he lived in the city, serving some rich man. Before the October Revolution the rich man with all his family went to Siberia to carouse. The old man was left without any job. For several months he strolled along the streets of the city and then returned to his native village. He could neither read nor write. It is well known that an illiterate person becomes a hostage of religion. Tayyip was one of the most zealous believers. If you want to know something about a jinn, a shaitan, or vampires, ask Tayyip. He would tell you about each of them in detail, and add some very interesting tale about one of them. In his life he saw plenty of water sprites, vampires, evil spirits, and treasures. One female water sprite had even invited him to the underwater kingdom, promising the position of a king. He would say: "I know their ruse. She wants to make me her husband. They water sprites like our folk very much". But most of all Tayyip liked talking about treasures. Once he told a story about the treasure which, finding its tongue, told a fairy-tale about itself..." The player stops.

Another player continues:

"But I have almost forgotten this fairy-tale. Anyway, I will tell as much as I remember. The most difficult thing is to begin, but after you have begun, it will go on all by itself... if the old Tayyip were alive, he, probably, would have begun the story in the following way..." He stops.

The third player:

“It is a dark moonless autumn night. I am sleeping in my small room next to a dog’s kennel. The rich man with his wife and daughters are in the country. Suddenly I feel someone pushing my leg. With difficulty having unstuck one eyelid from another, I see the rich man standing nearby. “Tayyip, – he says, – my wife has got ill suddenly. Quickly harness the black stallion into a cart and gallop to the city... Quick!” If the master orders, one should not resist. I harnessed the stallion and, throwing mud by the sides, rushed from the country to the city. The autumn nights, you know, even if someone waves a fist before your nose, you wouldn’t see anything. So, I move forward. And the black stallion (good thing, he was a fine horse), be it mud or ravine, he does not feel the difference, he just flies straight on.

Now the rain came down, as if from the bottle’s neck, so strong. It is midnight, the very time of the witches’ Sabbath. I have dug with my head into the cart, go and whisper the prayers...

Then suddenly...” The player stops.

The fourth player:

“The horse snorted several times and stopped dead. “Can there be a wolf or a dog,” – I thought in fear. Anyway, I pulled the reins, saying cautiously: “Come on, beast!” No, guy, in no way! The stallion just snorts and stands where it was. So I looked, craning my neck, under the horse’s legs, and I saw...” The player stops.

The fifth player:

“Right beneath the cart wheel there was something white stirring. I looked closer...” The player stops.

The sixth player:

“It was a small goatling. What could I do? I knew that there was not a single cottage or village nearby. Then where could a goatling come from? I think, if it is so, then it must be treasure. Then I should throw a stick into it, citing the prayers at the same time. But there is not a single stick nearby, nor a splinter. I have even left a lash in the country house. So what do you think I did?” The player stops.

The seventh player:

“Sat for a while, scratching my head and...” The player stops.

The eighth player:

“Though frightened, I got down from the cart and started unharnessing the horse. I thought like this: I will quickly unharness it, take the shaft bow and hit the treasure. At the moment when I started to unharness, the goatling found its tongue and said...” The player stops.



The ninth player:

“You have lost everything, old man. To turn the goatling into gold and silver, you needed a straight stick”. It said so and disappeared. As long as the goatling disappeared, the horse, though half unharnessed, rushed forward immediately. I hardly managed to grip at the cart”.

The first player (finishes the story):

“The fairy-tale about Tayyip’s treasure has reminded me that I also once faced such a thing.

It was the beginning of spring. I was still very young, about 12–13. Every night I woke up at one and the same time to take a leak. So once I went out into the yard and saw something large and white go straight into the barn. I went limp all over. I thought it could be a jinn or a peri. Old Tayyip stood before my eyes with his black beard and wrinkled face. I can even see how his not so small mouth opens and some sounds are produced, like: “Treasure, treasure”. Now I gathered my wits. I thought: what if the creature, which had entered the barn, was a treasure? Tayyip used to say: “The treasure, boy, comes in various shapes. If it is in the field, it is like a horse. If it is on the road, it is like a goatling. And if it is in the yard or in the house, then it is in the shape of a bearded old man in underwear”. So, it must be the treasure, I thought.

Quickly I entered the house; from behind a stove took an oven fork with a straight smooth handle and went out to the yard. Near the barn we have a hen coop. I gripped the oven fork, hid behind the hen coop and recited the prayers silently. I was waiting for the treasure to come out. But he would not come out, I just heard him rustle and make sounds – once like a dog lapping water, then like a pig grunting.

Thus I was standing. In the beginning of spring the nights can be cold, you know. And I have just a shirt on. So I see an old man coming out in white underwear, with a jug in his hands. I see his beard is black. And Tayyip used to say that if the treasure has a white beard, then it is the richest treasure. So, this one is not one of the richest.

Well and good, I thought. Let’s be happy with it. I had not come up to the middle of “Alkham” prayer, when I swung and threw the oven fork into the old man’s head... I thought, the old man would immediately turn into a large glass chest. Now the gold and silver, the pearls and precious stones would scatter onto the ground... But suddenly I heard the old man sigh: “Oh Allah, my head...”, – and then scream for all he was worth: “Help! Slaughter!”

This story turned out quite well-rounded, because it was composed by a single author. But collective efforts can lead to rather good results, too. Besides, the first player gave the initial outline of the story. By the words “Once he told a story about the treasure which, finding its tongue, told a fairy-tale about itself...” he limited the plot.

If he also invented the outcome (the story about how he saw the treasure himself), then the Tayyip's story is not actually significant. Other players may say anything they like, the story may return to the first player at any time, and he would be able to patch the story together. For example, if other narrators, having finished the fairy-tale about the treasure, begin telling about vampires or something else, the first narrator anyway will be able to finish the story according to his outline (as was shown above). As he began his story with the words "The fairy-tale about Tayyip's treasure has reminded me that I also once faced such a thing". This sentence became the link.

I mean to say that if the first narrator had prepared a little, he can control the whole content of the story. Due to this, the story may become interesting and also having some artistic value.

POEM-SONG

This game is played almost in the same way as the "Story", but instead of telling the a story the players recite a poem or sing songs and not by turns but at will; it depends on who of the players managed to start.

The first player says a sentence (if the sentence is in the poetic form, all the better). The next participant says one more sentence, rhyming with the first one. Then the third, the fourth player... And so on.

Examples. For a poem:

1st player: "Winter has come, and that is exciting",

2nd – "But the frost is very biting",

3rd – "We have lessons on handwriting".

4th – "...".

For a song:

1st player: "Muezzin calls from the minaret",

2nd – "Mulla, your son do not forget".

1st player: "I tried to say a clever word,"

2nd – "But strangely nothing could be heard."

3rd – "Then came a little clever bird..."

4th – "And said: "This all is just absurd!"

If a player says few sentences or cannot do it at all, he should fulfill some task.



RAW (UNDERWRITTEN) SONG

Each player should have a pencil. One sheet of paper for all is needed. The first player writes the first line of some song on the sheet of paper, then folds this place and gives the paper to his neighbor. The next participant also writes one line, folds and passes it further. Thus, all the players write one line each. In the end one of the participants reads these lines aloud. Thus, funny songs come out:

*On the other bank of the river White they give a cow for a knitting needle,
I would have given you the red gloves, but I am afraid you will tell mother.*

You can also write poems. In this case funny poems come out.

POEMS TO ORDER

One of the players gives the others 4 rhyming words each. Each player should make up four lines using these words. For example, the words “die”, “spade”, “glade”, “fly”. A player makes up a poem like this:

*Young years quickly fly,
Never will come back that glade.
Let my beard be like a spade,
I wish my heart would never die.*

Certainly, such work requires some time. In the end one player reads all poems or each player reads their own poem. The players who did not manage get some task.

EXPERT IN ARITHMETIC

I

Let your friend, without showing to you, write down a three-digit number. Then he should write it down backwards. Then he chooses the larger of these numbers and the smaller one. He subtracts the smaller number from the larger one. Of the resulting number he tells the first cipher from the right (units digit). With this cipher you should guess the number. For example, your friend writes down the three-digit number, say, 356. Then backwards – 653.

*From the larger number – 653
subtract the smaller one – 356.*

Remainder – 297

Your friend tells the units digit – 7. With this cipher you should guess the whole number, that is 297.

How to do this? You should remember.

1. In the middle of the number is always the cipher 9 (tens).
2. The sum of the ciphers of the hundreds and the units will always be 9. For example, if the units digit is 7, then the hundreds digit will be 2 ($9 - 7 = 2$). But the number should contain of different (non-repeating, like 232, for example) ciphers. If the ciphers are repeated, then the units digit is zero. If the units digit is 9, then the hundreds digit is 0.

To consolidate that, one should do several sums themselves.

II

Let your friend write down any ciphers (a large number). Under this number let him write one more number (if the first number is six-digit (156 738, for example), then the second one should be six-digit, too).

On the third line you should write down a number – not any number, but the one which gives a 9 as a sum of the second and third line.

Now you quickly write down the sum of these three numbers. If your friend tries to calculate this sum, he will get the number which you have already written.

How is it done? How to know the sum? The secret is like this. You write the number, transforming your friend's number a little: the cipher at the units digit you reduce by one,



then write a one on the left – increase the number by one cipher, and write the rest of the ciphers as they are. In other words, you rewrite your friend's number with changes. For example, your friend has written:

1st line – 356 342

2nd line – 729 026

3rd line – 270 973 – this is what you have written.

Sum – 1 356 341

The sum of the second and third lines at each level is 9.

Now let's check the total sum. As it was stated above, at the units digit a one is added to the first cipher, the other ciphers are not changed, a one is added on the left.

III

Let your friend write down any number without showing to you. Now let him add this number with the same number, or multiply it by two. To the obtained number you add one more number. Now divide the sum by two, then subtract the number which you had added at the beginning. After all these manipulations you will know the number which was obtained at the end. If you are not mixed up, you will be able to tell your friend's final number.

How to do that? Let's try to do the sum.

Your friend wrote number 10.

Then he multiplied it by 2, $10 \times 2 = 20$.

You added 4, $20 + 4 = 24$.

You told to divide it by two, $24 : 2 = 12$.

Then subtract the first number, $12 - 10 = 2$.

If you check the manipulations, you will see that the first number does not matter. The resulting number is 2, which is the half of the number which you told to write down. Thus, after the 4th operation a half of your number is left. This should be memorized. You can make your friend do anything you want with the number you thought of. Just do the same operations as your friend and tell the number at any time.

CONTROVERSIES (BETS)

I

Take off your belt or take something like that and tell your friend: “We will stretch this belt on the floor. I will stand on one of its ends, and you – on another. Then you will take something and hit me on the head. Will you manage to do that?” If your friend says: “Why not?” – you will open the door and stretch the belt on the floor so that one of its ends is on one side of the threshold, and another end – one the other side. You will stand on the other side of the door and your friend will not manage to get you. The bet is won.

II

Take a stick and say to your friend: “Now I will put the stick on the floor. Will you manage to step over it?”. If he says “yes”, put the stick along the wall.

III

Say to your friend: “I will say three words. You must say one word after each of my words. If you don’t manage it, you lose”. For example, he must say the word “true” (it is better to appoint this word, as otherwise he may think that you are going to mock him saying some things defaming him, and he would be obliged to confirm them). A condition should be set that he should pronounce the word “true” as soon as you pronounce your three words.

Let’s begin. You pronounce the first and the second phrase, any phrases. For example, “you are lazy”, “you are silly”. Your friend, following the agreement, confirms them. Then very suddenly, right after his reply to the second phrase, you should pronounce the third one and say very quickly: “You are mistaken!” Your friend, if he does not know the rule of the bet, will be very surprised and ask: “Why?” Or will keep silence. If he says something like: “Why?” – you should answer: “You were not mistaken in the second time, but you were mistaken in the third time. You should have said “true” in the third time as well”. Thus, your friend did not manage to repeat the same word after each of your words. He lost.

IV

You say: “I will choose any place I want and sit there. Then I will stand up. No one of you will manage to take my seat”. If someone wishes to check, you will make this person sit down somewhere, then sit on his knees. Then you stand up. Of course, he will not manage to sit on his own knees.



RIDDLES

1. What does the stone do which is thrown into the Black Sea?
2. Why does a goose swim?
3. Why does a dog bark?
4. Why does a cow lie?
5. We are going along the street. Someone of us points at a house and says: "This is the house of my father, but I am not his son". How can that be, who is this person?
6. What is similar and what is the difference between trousers and life?
7. Do you see anything when you close your eyes?
8. There is a patch, but no threads. What is that?
9. What do you get if you divide a ladybird into two?
10. Why does a fox turn backwards when it is chased?
11. How do the light and night differ?
12. Which side does the sun rise?

Answers:

1. Gets wet. 2. Its legs do not reach to the ground. 3. It cannot talk. 4. It cannot sit. 5. The daughter. 6. Similar: both have an end; difference: life passes, trousers get worn out. 7. I see darkness. 8. A skin of a piebald calf. 9. "Lady" and "bird". 10. Because it does not have eyes on the back. 11. By their initial letters. 12. Not any side.

ЭССЕ О ПОВСЕДНЕВНОСТИ, ИДЕНТИЧНОСТИ, ДЕТСТВЕ И ИГРЕ: философские интуиции об их национальном колорите

*Игра есть путь детей к познанию мира,
в котором они живут
и который они призваны изменить.*

М. Горький

*У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворить.
Надо не только дать ему время поиграть этой игрой,
но надо пропитать этой игрой всю его жизнь.*

А. С. Макаренко

Предваряя эссе, обратим внимание, что оно имеет подзаголовок, обозначенный нами как *философские интуиции*. Данный факт не случаен ввиду того, что мы осуществляем попытку философского осмысления феноменов повседневности, идентичности, детства и игры, где без интуиции нам не обойтись. Как утверждал Н. А. Бердяев, сама «философия может существовать лишь в том случае, если признается философская интуиция», которую «не могут заменить ни догматы религии, ни истины науки»¹. Любое философское исследование, сфокусированное на объекте познания, связано с диалектически переживаемым опытом, «во всех противоречиях человеческого существования». Здесь невозможно «отделить жизнь интеллектуальную от жизни эмоциональной и волевой». Только в результате синтеза, где есть место интуиции как блеснувшего «света, освещающего весь процесс познания», возможно «установление сходства и соизмеримости между познающим и познаваемым», помогающим раскрыть истину² или хотя бы приблизиться к ней, *проясняя бытие* путем сбрасывания его многочисленных покровов. В подобном русле размышлял Л. Витгенштейн, заметивший, что «философская работа состоит по существу из разъяснений. Результат философии – не “филосо-

¹ Бердяев Н. Я и мир объектов. Опыт философии одиночества и общения. Париж: YMCA PRESS, 1934. С. 13.

² Там же. С. 5–28.

софские предложения», но прояснение предложений. Философия должна прояснять и строго разграничивать мысли, которые без этого являются как бы темными и расплывчатыми»³.

Интеллектуальный процесс, связанный с осмыслением и прояснением существующего, есть не что иное, как обозначенный М. Фуко принцип *заботы о себе* (*epimeleia/cura sui*). Особо подчеркнем, в нашем контексте данная забота, выходя за пределы *Я*, оказывается обращенной к окружающему миру и потомкам, тем самым открывая перспективу социально-культурного пространства в целом, без временных ограничений. На данный факт указывает *epimeleia* как «некое отношение к самому себе, к другим, ко всему на свете». Забота о себе, соответствующая принципу духовной рациональности, связана с активностью в любой сфере жизни, сопряженной со взглядом на происходящее (*epimeleia seauton* – «это своего рода форма внимания, взгляда»). Вглядывание в окружающее, выступающее в качестве технического приема изучения и познания мира, сопровождается сменой оптики («переключением взгляда») с внешнего на внутреннее и наоборот, что «изменяет, очищает, преобразует (*transform*) и преображает (*transfigure*) себя»⁴. В процессе интеллектуального взглядывания сбывается объединение субъекта и истины, которое невозможно, как мы считаем, без интуиции.

Обозначенные нами в названии эссе феномены – повседневность, идентичность, детство и игра – являются довольно сложными, многогранными и неоднозначными, а значит – «темными и расплывчатыми», что не позволяет их полному раскрытию. Более того, феномены детства и детской игры отстоят от взрослости на значительной дистанции, являясь настолько далеким и невозвратным прошлым, что, как правило, в силу инертности мысли личность не желает/не хочет вспоминать ушедшее, отчуждаясь и тем самым отказываясь от рефлексии над ними, а значит, отворачиваясь от заботы о себе. Размышляя в духе М. Фуко, подчеркнем, что подобное просто недопустимо: обязанностью каждой личности является осуществление заботы о себе как практики *Я*, раскрывающей *себя-для-себя* (субъективный модус, связанный с индивидуализацией) и *себя-для-мироздания* (объективный модус, связанный с социальностью). Ситуация осложняется еще двумя обстоятельствами. Постоянная погруженность в текучую повседневность приводит к отказу от ее осмысления, а современная форма идентичности оказывается настолько размытой, что превращает личность в электронного кочевника, где пытается раствориться в виртуальности, прячась не только от окружающих, но

³ Витгенштейн Л. Логико-философский тракт. М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2011. С. 112.

⁴ См.: Фуко М. Герменевтика субъекта. СПб.: Наука, 2007. 677 с.

и от самого себя. В итоге смыслы перечисленных феноменов начинают теряться в культурных пластах личного и социального.

Данное обстоятельство заставляет сосредоточить исследовательский интерес на укорененных в человеческой природе феноменах (повседневности, идентичности, детстве и игре), имеющих глубинный характер и заданных ей изначально. В этом отношении интуиция трактуется нами не только в качестве внезапно «блеснувшего света» озарения и прозорливости, но как всматривание и проникновение в глубину, подразумевающие определенную философскую проницательность. В свою очередь, осуществленный анализ, в котором автор проявил собственную стихийность, сопряженную с личным опытом, знаниями и догадками, позволяет говорить только о некоторых интуициях о феноменах.

Благодаря интенциональности в контексте феноменологического исследования мы осуществили достраивание познаваемых объектов в их процессуально-дискурсивных практиках, играя разными формами мыслительной активности – рациональностью, эмоциональностью, чувственностью, интуитивностью и творческой компонентой. Предлагаемый вариант видения феноменов не снимает с нас ответственности за подобную интерпретацию. Вспомним гениальные строчки И. А. Бродского (1940–1996), написанные в 1971 году. Автор в зрелом возрасте в процессе *вглядывания* «у окна в темноте» приходит к темам повседневности, идентичности, детства и игры. В поэтической философской интуиции Иосифа Александровича обнаруживается забота о себе, которая транслирует знание следующим поколениям, тем самым приводя к расширению культурного пространства:

*Я всегда твердил, что судьба – игра.
Что зачем нам рыба, раз есть икра.
Что готический стиль победит, как школа,
как способность торчать, избежав укола.
Я сижу у окна. За окном осина.
Я любил немногих. Однако – сильно.
Я считал, что лес – только часть полена.
Что зачем вся дева, раз есть колено.
Что, устав от поднятой веком пыли,
русский глаз отдохнет на эстонском шпиле.
Я сижу у окна. Я помыл посуду.
Я был счастлив здесь, и уже не буду.
Я писал, что в лампочке – ужас пола.
Что любовь, как акт, лишена глагола.
Что не знал Эвклид, что, сходя на конус,
вещь обретает не ноль, но Хронос.*

Я сижу у окна. Вспоминаю юность.
 Улыбнусь порою, порой отплюнусь.
 Я сказал, что лист разрушает почку.
 И что семя, упавши в дурную почву,
 не дает побега; что луг с поляной
 есть пример рукоблудья, в Природе данный.
 Я сижу у окна, обхватив колени,
 в обществе собственной грузной тени.
 Моя песня была лишена мотива,
 но зато ее хором не спеть. Не диво,
 что в награду мне за такие речи
 своих ног никто не кладет на плечи.
 Я сижу у окна в темноте; как скорый,
 море гремит за волнистой шторой.
 Гражданин второсортной эпохи, гордо
 признаю я товаром второго сорта
 свои лучшие мысли и дням грядущим
 я дарю их как опыт борьбы с удушьем.
 Я сижу в темноте. И она не хуже
 в комнате, чем темнота снаружи⁵.

Метафора И. А. Бродского «комнаты в темноте» в нашем рассуждении олицетворяет повседневность. Каждый человек погружен в *мир повседневности* с его ежеминутно возникающими и исчезающими заботами, проблемами и мелкими деталями, редко задумываясь о высоких материях и категориях. Повседневность есть заданный/за-данный личности способ быть/бытийствовать, основанный не только на традиции, но и приобретаемых в процессе его разворачивания опыте и знаниях. Благодаря перечисленному индивид (само)развивается, тем самым высвечивая заботу о себе и проявляясь в социокультурном пространстве. Обратим внимание на важный факт: в русском языке вместо слова «существование» обычно употребляется слово «бытие», которое напрямую указывает на повседневность с ее *бытом/бытовым укладом жизни*. Данный факт говорит в пользу того, что не стоит относиться к повседневности пренебрежительно, как к упадку высокой культуры. Вспомним Э. Гуссерля, который, выделяя практичность и важность «жизненного мира», выдвинул лозунг «возвращения к самим вещам»⁶.

Л. Н. Толстой, помимо истории, говорил о значимости «роевой жизни», к которой относил бытийствование в малых общественных группах и семье. Именно

⁵ Бродский И. Я всегда твердил, что судьба – игра... URL: <http://www.world-art.ru/lyric/lyric.php?id=7664>

⁶ Гуссерль Э. Философия как строгая наука. Новочеркасск: Сагуна, 1994. С. 94.

повседневный опыт «роевой жизни» формирует самобытность и неповторимость индивидуального, выступая в том числе в качестве духовного самосовершенствования. Здесь мы встречаем не что иное, как выделенную М. Фуко заботу о себе. Русский писатель обращает внимание на то, что «роевая жизнь» с ее личными духовными практиками способна возвысить общество до «звездных часов», делающих повседневность того или иного народа достоянием мировой культуры и истории.

Повседневность представляет собой особые сферы, условие и способ жизни, так называемую культуру обыденной жизни, или обыденность, включающую в себя обыденное сознание и знание, повседневное поведение/привычки/речь. К ключевым аспектам повседневности обычно относят трудовую и бытовую деятельность, личную форму определенной социальности, ощущение существования мира, довольно тревожное отношение к жизни и переживание ее хода времени, которые соответствуют норме или отклоняются от нее (патология). Перечисленное осуществляется не только по инерции, но и вследствие проявления активности и инициативности, подразумевающих осмысление и рефлексивное отношение к происходящему. Неслучайно повседневность представляет собой постигаемый мир смыслов, которые подчиняются определенным самоорганизующимся процессам социокультурного и личного бытия.

Мир повседневности диалектичен: с одной стороны, в нем обнаруживаются постоянство и даже рутинность, с другой – он довольно динамичен, в нем происходят нередко незаметные в глобальном масштабе развитие и изменения, что заставляет человека реагировать на происходящее. Событийность повседневного пространства либо фиксируется в памяти субъекта, либо безвозвратно стирается, иногда намеренно, ввиду негативного компонента случившегося.

Уникальность повседневности заключается в следующем. Она включает в себя не только людей, события и феномены, взаимодействующие между собой и одновременно отчужденные друг от друга, но и тип мышления, алгоритм поведения, характер общения и речь. Сама личность осознает и не осознает реальность текущего момента: она симультанно/поочередно способна забыть в повседневности и п(р)очувствовать, поняв ее и себя в ней. Возможно, именно на данное обстоятельство указывает гетевское восклицание «Остановись, мгновенье! Ты прекрасно!».

Безусловно, в повседневности на первый план выходит *Я*, воспринимающее окружающий мир и взаимодействующее с ним, что рождает субъективное переживание, связанное с типичным практическим действием и/или индивидуально-значимым/незначимым событием как *со-бытием*. Здесь необходимо заметить, что в мире повседневности, с точки зрения субъективного отношения, важными

являются пространственная – «здесь» и временная – «сейчас» координаты, приводящие к *биографической ситуации*, нуждающейся в размышлениях и смыслах⁷. Рефлексирование в повседневных практиках говорит о специфическом «бодрствовании» как высшей напряженности внимания к жизни и объектам опыта, где субъект проявляет активность и преобразовательную деятельность, в том числе направленную на Я⁸ как *заботу о себе*. *«Здесь и сейчас» повседневности, попавшие в оптику внимания погруженного в нее переживающего и соучаствующего субъекта, говорят в пользу целостности Я или устремленности к ней. В данном русле размышляет И. Т. Касавин, пишущий о повседневности как особом субъективном измерении личности, связанном с реализацией ее потребностей, воспринимаемых как нечто привычное, предсказуемое и узнаваемое⁹. Комфортность повседневного мира для личности обусловлена, не в последнюю очередь, тем, что в его практиках обнаруживается (практически ежедневная) повторяемость*, позволяя оценить ее как нечто привычное, рутинное и обязательное.

Но, помимо привычного и обыденного, в повседневности встречаются критические точки и узловые моменты, способствующие раскрытию Я и его самодостраиванию (до целостности). На подобное измерение феномена указывают П. Бергер и Т. Лукман, определяющие повседневную жизнь в качестве смысловой зоны, в которой наслаиваются друг на друга очаги непроблематичного существования (привычного, чего-то само собой разумеющегося) и проблематичного, требующего решения. Именно проблемы обогащают повседневность: в них осуществляется рост знаний и опыта¹⁰. При этом обнаружение проблемы должно заставить личность рефлексировать над ситуацией, а не игнорировать ее, разрабатывая пути исправления. Помимо критических фрагментов повседневности, олицетворяющих собой профанный опыт, в ней обнаруживаются эпизоды сакрального характера, связанные с праздниками, ритуалами и выходными. Данные события повседневного мира специально выделяются, в том числе посредством временных и пространственных координат.

Можно утверждать, что в плаvilном котле повседневности перемешиваются разнородные элементы личности: эмоциональное и рассудочное, иррациональное и рациональное, сознательное и бессознательное. Неслучайно анализ повседнев-

⁷ Шюц А. Мир, светящийся смыслом: пер. с нем. и англ. / А. Шюц. М.: РОССПЭН, 2004. С. 371–375, 381, 482.

⁸ Там же. С. 407, 424.

⁹ Касавин И. Т. Анализ повседневности. М.: Канон+, 2004. С. 21–25.

¹⁰ Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности: трактат по социологии. М.: Моск. филос. фонд «Медиум», 1995. С. 44–47.

ности позволяет выделить в нем два уровня апперцепции¹¹: первый связан с чувственным восприятием человеком своих будней как естественного состояния (эмоциональный); второй – с рефлексивным, в котором происходят оценивание происходящего через призму шкалы ценностей и его символическая переработка.

Подчеркнем, повседневность – это не только мир субъективных проявлений. Как заключает А. Шюц, «лишь небольшая часть нашего знания о мире рождается в нашем личном опыте», значительный пласт имеет социальное происхождение¹². Повседневную жизнь невозможно назвать автономной сферой ввиду ее включенности в социально-культурное пространство: она оказывается неразрывно связанной со всеми ее сферами (в том числе религиозной, политической, экономической, медийной и пр.). Социальность и ее набор очевидностей встроены в повседневность и ее проективную деятельность¹³, приводя к заботе о себе. Согласимся с В. Е. Кемеровым, указывающим на социальный характер повседневности: «Попытка обнаружить специфику социальных связей в картине непосредственных взаимодействий “возвращает” в социальность индивидов»¹⁴. Приведенная цитата позволяет дефинировать человека как существо, выросшее из повседневности, у которого посредством субъективности проявляется социальная обусловленность. Вся личная коммуникация, играющая большое значение в социальном взаимодействии, протекает изначально на уровне повседневности. Сама повседневность, органично включающая в себя элементы иных социокультурных сфер, позволяет говорить о ее коллажном характере, где каждая составляющая равнозначна и играет существенную роль для личности в ее саморазвитии как заботе о себе, открывающей пути к Я/себейности. Более того, повседневность можно назвать понятием дифференцирующим, на что влияет хронотоп культурной среды, допускающий проведение границ между повседневными проявлениями различных национальных культур, рождающими *многообразную* и *многообразную* действительность.

Суммируя вышесказанное, заключим: мир повседневности – это одновременно сфера социокультурного пространства, его типичных схем и рутинных форм

¹¹ Апперцепция (от лат. *ad* – «при», *perceptio* – «восприятие») – осознанное восприятие. Термин введен Г. В. Лейбницем для обозначения схватывания умом своих собственных внутренних состояний; апперцепции противопоставлялась перцепция, понимаемая как внутреннее состояние ума, направленное на представление о внешних вещах. У И. Канта под апперцепцией подразумевалось изначальное единство сознания познающего субъекта, обуславливающее единство его опыта. URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/89/АППЕРЦЕПЦИЯ

¹² Шюц А. Указ. соч. С. 16.

¹³ Шюц А. Указ. соч. С. 10–11.

¹⁴ Кемеров В. Е. Общество, социальность, полисубъектность. М.: Акад. проект: Фонд «Мир», 2012. С. 105.

практики, создающих зону комфортности для личного бытия, в чем проявляются его адаптивная и целебная функции. Но при этом повседневность есть сфера возникновения непредсказуемых очагов напряжения, позволяющих проявиться личности в ее развитии/саморазвитии, тем самым изменяя оптику мирозидения и осуществляя повороты к себе/себежности. Современный человек от рождения до смерти погружен в повседневность, часто не отдавая себе отчета в этом, но именно через призму повседневного опыта он сознательно-бессознательно/бессознательно-сознательно воспринимает окружающий мир и собственное Я.

Повседневность связывает человека с историей своего народа, что говорит о причастности личности к обществу и традиции. Именно в повседневном мире высвечиваются этнокультурное своеобразие и его ценности, разделяемые всеми членами общности, что способствует формированию национальной идентичности. Согласимся с И. М. Юсуповым, определившим этнические ценности как «совокупность культурных традиций этноса, которые выделяются самим этносом в качестве наиболее специфичных черт, маркирующих его историческое и культурное своеобразие»¹⁵. В этом смысле повседневность выступает в качестве платформы для коммуникации, реализуемой в «системе знаков, употребляемых в соответствии с известными членам данного общества правилами»¹⁶, и как «система разделяемых обществом смыслов, установок и ценностей» (П. Берк)¹⁷. Повседневность дает ключ к пониманию культуры и эстетических ценностей определенного этноса, что приводит к *национальной идентичности*.

Если рассматривать идентичность как ценность, связанную с появлением благоприятного пространства минимизации ущерба жизни, то подчеркнем, что человек нуждается в своем распознавании, осмыслении, определении и оценивании, а значит, культурной идентичности. Определение своей идентичности помогает личности в практиках заботы о себе, приводя к Я/себежности. Сам процесс выстраивания идентичности как результат самоопределения осуществляется в разных направлениях: через генерализацию (соотнесение себя с чем-то большим) и индивидуализацию (различение себя от иного). В свою очередь, идентичность обладает разнообразным количеством модусов – национальная/социальная/политическая/конфессиональная и др., – сплетающихся в хаотичный клубок, что рождает собственное представление о Я и восприятие Я Другими. Благодаря способности идентифицировать себя, представляющей собой мыслительно-логи-

¹⁵ Юсупов И. М. Этнопсихология народов Татарстана: учеб. пособие. Казань: Познание, 2014. С. 26.

¹⁶ Лотман Ю. М. Беседы о русской культуре: Быт и традиции русского дворянства (XVIII – начало XIX в.). СПб., 1994. С. 6.

¹⁷ Цит. по: Постсоветская культурная трансформация: медиа и этничность в Татарстане 1990-х гг. / под ред. С. А. Ерофеева и Л. Р. Низамовой. Казань, 2001. С. 111.

ческую процедуру, человек *осознает смысл* конкретной культурно-исторической среды, в которую он погружен, и *модель проявления* в ней, что помогает ему в повседневных практиках, в том числе заботе о себе. В итоге *внешнее социальное* воспринимается индивидом как *объективированное внутреннее*, позволяющее демонстрацию Я.

Идентичность связана с образом Родины, осознание которого влечет за собой позитивные последствия, способствующие проявлению национальной самобытности, воспитанию патриотизма и гражданской ответственности. Подчеркнем, образ Родины как фундаментальный символ олицетворяет сакральность определенного мира и оплот веры, землю предков и источник жизни, судьбу и место проживания, что влечет за собой его ассоциацию с законом, справедливостью, безопасностью и силой. Неслучайно преданность своей стране была одной из важнейших ценностей духовной и социальной жизни.

Образ Родины бинарен, что проявляется в наличии *индивидуального образа Родины*, связанного с эмоционально-созерцательным отношением к нему, и *идеологизированного образа Родины*, олицетворяющего вербальные символы, знаки, идеологемы¹⁸. При этом, как писал Платон, идеологизированный образ Родины формируется целенаправленно: это интеллектуальная конструкция, фундирующая общественное сознание, что является значимым для государства и его политики.

Отметим, в повседневности имеет место не только индивидуальный образ Родины, но и его идеологизированный формат. Позитивно сформированный образ Родины и любовь к нему как нечто сакрально-невывыказанное позволяет проявиться «нравственной оседлости» (Д. С. Лихачев), сопряженной с совестью, порядочностью, заботой, душевной чуткостью, то есть этической позицией личности по отношению к образу и своей национальной идентичности. В связи с этим национальную идентичность можно рассматривать как одну из метафизических ценностей, задающих вектор развития Я в социальном.

Одним из интересных элементов повседневного мира, помогающих высветиться в том числе национальной идентичности, является *игра*. Она занимает уникальное место в жизни человека, но особо значима для ребенка, обучающегося и усваивающего посредством нее ценности своего народа/окружения/семьи. Согласимся с К. Д. Ушинским, заключившим, что «в игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и процессов»¹⁹. Рассуждая далее, русский педагог подчеркивает, что если для взрослой жизни ребенок остается не-

¹⁸ См.: Гузенина С. В. Образ Родины как предмет научного анализа. Белгород: НИУ «БелГУ». 276 с.

¹⁹ Ушинский К. Д. Собр. соч. В 8 т. Т. 8. М., 1950. С. 439.

смышленным, то в игре он «уже зреющий человек», испытывающий собственные возможности и распоряжающийся игровыми предметами.

Игра как приключение/*при-ключе-ние* ставит перед ребенком задачи, решая которые, он выбирает, с точки зрения взрослой оптики, непонятные и нестандартные маршруты. Но именно это придает игре оригинальность с особым, специфически детским характером. Игра как приключение/*при-ключе-ние* таит в себе интригу: ребенок нередко не знает, *что попадет в сферу его внимания, во что он будет играть, каким образом, кто будет его партнером*. Карты мироздания, полноценных знаний и фиксированных планов у ребенка нет, поэтому ориентируется он интуитивно. В его игре одновременно все мимолетно и фундаментально, серьезно и несерьезно, реально и фантазийно. Каждый игровой процесс рождает множество проблем и вопросов, стимулируя познавательный поиск, который проявляется в любопытстве. Задавая множество вопросов, ребенок открывает тайны мироздания, интерпретируя их с позиций собственного опыта. Желание играя познавать и открывать расширяет детский опыт и кругозор, давая простор для воображения и фантазирования, а значит, проявления/*про-явления* в социокультурном пространстве. Можно утверждать, что игра как бытийственная сфера и точка стремлений ребенка есть одновременно интеллектуально-морально-эстетический феномен, помогающий находить то, что ищешь, получая от процесса колоссальный жизненный заряд энергии, знаний и навыков. Все игровые впечатления становятся импульсом для нового движения, нередко в непредсказуемом (хаотично-ризоматичном) направлении, имеющим свою цель.

Игра одновременно представляет собой всю многогранную содержательность бытия ребенка и мир, творимый его фантазией, демонстрируя собой неразделимое взаимопроникновение жизни в игру и игры в жизнь. В отличие от взрослого «ребенок еще не двойит своей деятельности на труд и забаву, еще не знает другого труда, кроме игры; игра – приготовление к работе, игра для него исчерпывает лучшую часть его жизни, и потому он высоко ее ценит»²⁰. Игра и ее элементы растворяются в повседневном мире ребенка, доставляя ему удовольствие и приобщая к жизни в обществе. В этом отношении ее можно считать активной детской заботой о себе, высвечивающей «решимость» ребенка войти во взрослую жизнь.

Если обратиться к татарским мыслителям, то они не писали об игре в жизни ребенка. Тем не менее в обширном наследии татарских ученых большое место занимает разработка проблем и вопросов, связанных с процессом воспитания и образования, в контексте которых улавливаются интуиции, связанные с игрой.

²⁰ Симонов П. В. Информационная теория эмоций и психология искусства // Искусствознание и психология художественного творчества. М., 1988. С. 53.

Эффективность процессов воспитания и образования, по их мнению, во многом зависит от выбранных методов, в качестве одного из которых выступает игра, особенно игра-подражание. Как известно, подрастающий ребенок постоянно занят подражанием, в первую очередь миру взрослых и тому, что ему встречается на пути. Но детское подражание разворачивается в особом пространстве – мире его игры.

Ввиду того, что в детстве игра оказывается мощным инструментом воспитательно-образовательного процесса, обратим внимание на некоторые высказывания *Каюма Насыри*, собранные в его «*Книге о воспитании*». Необходимо подчеркнуть, татарский мыслитель, которого в силу многогранности таланта по праву можно считать татарским Леонардо да Винчи, большую часть жизни отдал детям, организовывая для них разносторонний образовательный процесс, в котором обучал не только теоретическим, но и практическим навыкам. Ученый считал, что сила разума наиболее ярко проявляется в деятельности, потому что «всякое дело нуждается в уме. Но ум сам нуждается в практике. Ум и практика в отношении взаимодействия похожи на воду и землю. Ибо вода без земли, а земля без воды ничего взрастить не могут»²¹. К. Насыри подчеркивал, что именно синтез знаний и опыта дает «более верное представление о событии»²² как со-бытии. Заметим, что обучение, объединяющее в себе теорию и практику, знания и опыт, коррелирует в этом отношении с игрой: чередование в образовательном процессе теоретико-познавательных и практических аспектов с паузами между ними указывает на своеобразную игровую активность.

Обратим внимание на один интересный факт. Чтобы не устать в процессе активной повседневности, Каюм Насыри придумал свой игровой алгоритм: он в течение дня чередовал разные виды деятельности с отдыхом, возможно, помня народную мудрость «делу – время, потехе – час». Поэтическое воплощение приведенной народной мудрости можно найти и в строчках Г. Тукая, призывавшего «Кончил дело – играй!»:

*В один прекрасный летний день, забившись в уголок,
Готовил мальчик поутру учителю урок.
Он книгу толстую читал, не отрывая глаз,
И слово каждое ее твердил по многу раз.
Скользнуло солнышко лучом в закрытое окно:
«Дитя, на улицу иди, я жду тебя давно!»*

²¹ Насыри К. Фаваких аль-джуласа. Казан, 1884. С. 64.

²² Там же. С. 594.

Ты был прилежным, но закрой учебник и тетрадь,
 На воле чудно и светло, тебе пора играть!»
 А мальчик солнышку в ответ: «Ты погоди, дружок!
 Ведь если я пойду гулять, кто выучит урок?
 И для игры мне хватит дня, оставим разговор.
 Пока не кончу, ни за что не выбегу во двор!»
 И, так ответив, замолчал, за книгу взялся он
 И снова трудится над ней, ученьем увлечен.
 Но в это время под окном зацелкал соловей
 И слово в слово повторил: «Я жду тебя скорей!
 Ты был прилежным, но закрой учебник и тетрадь,
 На воле чудно и светло, тебе пора играть!»
 Но мальчик молвил: «Погоди, соловушка, дружок!
 Ведь если выйду я во двор, кто выучит урок?
 Когда закончу, не зови – сам выбегу туда.
 Я песню милую твою послушаю тогда».
 И, так ответив, замолчал, за книгу взялся он
 И снова трудится над ней, ученьем увлечен.
 Тут веткой яблоня стучит в закрытое окно:
 «Дитя, на волю выходи, я жду тебя давно!
 Должно быть, скучно все сидеть за книгами с утра,
 В саду под деревом густым тебе играть пора!»
 Но мальчик ей сказал в ответ: «Ах, яблонька, дружок,
 Ведь если я пойду гулять, кто выучит урок?
 Еще немножко потерпи. Хоть славно на дворе,
 Когда уроки за тобой, веселья нет в игре!»
 Пришлось недолго ожидать – окончены дела,
 Тетради, книжки и пенал исчезли со стола!
 И мальчик быстро в сад бежит: «А ну, кто звал меня?
 Давайте весело играть!» И началась возня.
 Тут солнце красное ему с небес улыбку шлет,
 Тут ветка яблони ему дарит румяный плод,
 Там соловей запел ему о том, как счастлив он.
 А все деревья, все цветы отвесили поклон!²³

Татарский Леонардо да Винчи акцентирует внимание на том, что процесс воспитания и образования необходимо начинать в раннем детстве, когда ребенок легко воспринимает информацию об окружающем мире и без проблем запоминает, пронося ее через всю жизнь: «О, сын мой, когда придется тебе воспитывать детей, будь особенно старателен, пока они малы. Знания, полученные в детстве, подоб-

²³ Тукай Г. Кончил работу – играй; пер. Р. Моран. URL: http://kitaphane.tatarstan.ru/tuk_5.htm

ны орнаменту, выбитому на камне. Прут легче гнется, покуда тонок»²⁴. Следуя логике просветителя и перенося ее на игру, заметим: необходимо обращать внимание на то, чтобы с раннего возраста игры содержали в себе воспитательно-образовательный элемент, направленный на развитие духа и здорового тела.

По мнению просветителя, в процессе воспитания прорастают зерна одной из значимых жизненных целей личности – *познать самого себя*. Известное античное изречение, высеченное в дельфийском храме Аполлона, «Познай самого себя» в татарском варианте было сформулировано следующим образом: «Если человек познает самого себя, то это показывает его зрелость»²⁵. Здесь явно прочитывается идея постмодерниста Мишеля Фуко, призывающего проявлять заботу о себе, одним из принципов которой является познание личностью себя. Приводящая к Я/себяности забота о себе в интерпретации Каюма Насыри есть не что иное, как зрелость, связанная со знанием себя.

Детская игра представляет собой своеобразное путешествие, помогающее не только открыть мироздание, но и познать свое Я – его возможности и интенции, постоянно расширяя их. Разносторонние знания и навыки, полученные в игре и закрепленные в жизни, помогают ребенку проявиться и быть самодостаточным не только в детстве, но и в дальнейшем, при взрослении, что позволяет связать игру и знания. Образовательная игра *познавательна*: она содержит в себе интеллектуальные зерна, стимулируя их дальнейшее прорастание. Именно этим качеством отличается интеллектуальная игра от (симулятивной/бесполезной) игры случая, позволяя разграничить умное и глупое, нужное и ненужное, знания и незнания. Каюм Насыри считал, что «“не знаю” – одно слово, “знаю” – много слов». Данным высказыванием он подчеркивал, что человек знающий многогранен/«многословен», он способен дать достойный ответ бытию и его многочисленным вопрошаниям, а незнающий – односторонен/«однословен», или, по Г. Маркузе, одномерен, он не может постигнуть сути явлений/феноменов окружающей жизни и прийти до самого себя. Но главная задача полученного, в том числе в игре, знания – освещать жизненный путь личности, заботясь о ней. Как подчеркивал татарский мыслитель, полученные знания необходимо использовать с пользой, в противном случае они бесполезны.

Еще один важный пункт, который просветитель хотел донести до сознания детей, связан с пониманием диалектичности бытия, что также способствует обучению в жизни и у жизни. К. Насыри советовал не бояться негативных проявлений бытия ввиду того, что жизнь подобна игре и состоит не только из вы-

²⁴ Насыри К. Книга о воспитании. URL: <http://kitap.net.ru/nasyri.php>

²⁵ Насыри К. Кырык бакча. Казан, 1902. С. 31.

игрышей, но и проигрышей. Победы и поражения в жизни неизбежны, а учиться можно у любой жизненной ситуации: постигай мудрость, «наблюдая невежд и глупцов»²⁶. В «Книге о воспитании» он приводит пример с исламским праведником: «Мудрого Лукмана спросили: “У кого учился ты благовоспитанности?” Лукман ответил: “Я наблюдал развязность невежд и избегал повторять то, что мне не нравилось в них, и так стал воспитанным”». В связи с этим татарский мыслитель призывает извлекать пользу из любых жизненных проявлений, потому что «вокруг столько поучительного»²⁷. Безусловно, если предлагается выбор, указывающий на игровую ситуацию «или – или», то предпочтения необходимо высказывать в пользу позитивного: лучше всего учиться у людей мудрых и умных. «Послушать мудреца – удовольствие для души, словно бы постоять возле лавки торговца благовониями: хотя и не перепадет тебе ничего, зато вволю ароматом надышишься». Но не стоит тратить время на беседу с незнающим и злым человеком, потому что это «все равно что побывать в кузнице: лишь искры обожгут тебя, причинив боль». Человек невежественный и недалекий, подчеркивает мыслитель, не годится «даже во враги»: «глупец причинит тебе столько зла, сколько умный и врагу причинить не сможет»²⁸.

Некоторые жизненные принципы, которым учил К. Насыри, оказываются значимыми в игровом пространстве ребенка. Дело в том, что мир детской игры есть проживаемая ребенком жизнь, где в силу соразмерности ему игрового пространства все значительно и реально. Татарский Леонардо да Винчи настоятельно рекомендовал каждому человеку заниматься не только развитием духа, но и физическими упражнениями, потому что «от постоянной сидячей работы появляется усталость, застывает кровь»²⁹. Ясный ум и здоровое, физически крепкое тело сохраняются благодаря игре и в игре. Гармоничного состояния души и тела можно достичь посредством различной игровой активности, с привлечением в повседневный мир интеллектуальных и двигательных игр, развивающих в ребенке ум, внимание, фантазию, силу, ловкость и подвижность. Перечисленное говорит в пользу того, что образовательные игры должны быть не эпизодическими, а систематическими. В воспитании и образовании системность обладает организующим и структурирующим началом, а регулярно используемые образовательные игры, как и сам процесс обучения, приравниваются в жизни ребенка к трудовой деятельности. В этом отношении показательным является высказывание татар-

²⁶ Насыри К. Книга о воспитании. URL: <http://kitap.net.ru/nasyri.php>

²⁷ Там же.

²⁸ Там же.

²⁹ Цит. по: Гайнуллин М. Х. Каюм Насыри: Очерк жизни и творчества. Казань: Татарское книжное издательство, 1975. С. 15.

ского просветителя по поводу труда: только постоянство и усердие в труде, воспитывающие в личности выдержку, умение контролировать себя и владеть собой, могут привести к славе и почету. Как записал К. Насыри в семьдесят первом наставлении: «Слава и почет добываются старательностью».

Еще один важный элемент заботы о себе – умение быть осмотрительным в жизни и прогнозировать ситуации будущего. Данные черты, как мы считаем, необходимы и в игровом процессе: интеллектуальные и двигательные игры требуют внимательности, логики, осторожности, умения прогнозировать ход игрового процесса. Неслучайно К. Насыри предупреждает: «не бросайся на всякое понаравившееся тебе дело – прежде хорошенько подумай». Вступая в игру, необходимо оценить ее качество, что требует от игрока рефлексивности и осмотрительности. Не каждая игра способна принести пользу. В связи с этим ребенок стоит перед трудным для него выбором: стоит ли играть во все игры, в том числе пустые и бессмысленные, или отдать предпочтение тому, что принесет одновременно удовольствие и пользу? Нередко без помощи взрослых подобная дилемма неразрешима.

Размышления о качестве игры, игрового процесса и игроков являются показателями заботы о себе и умения заглядывать в будущее. Каюм Насыри подчеркивает, что человек разумный должен не только прогнозировать ситуацию, предвидя ее позитивные и негативные последствия, но и рассчитывать свои силы в доведении любого начатого дела до конца, что приводит нас в сферу этического. Просветитель предупреждает: «Кто думает о последствиях, избавит себя от многих бед и огорчений», поэтому «прежде чем войти, подумай, как выйти», а «открывая дверь, подумай, как ее затворить», «и вообще, за какое бы дело ты ни взялся, заранее прикинь, сможешь ли довести его до конца»³⁰. Приведенная цитата, демонстрирующая рефлексирование личности над ситуацией, заставляет ее соизмерять собственные силы и знания с игрой, в которую начинают играть. Более того, и игровое пространство, и сам игрок должны по своему уровню развития соответствовать друг другу, в противном случае мы получим негативный опыт обучения жизни.

Особое место в системе воспитания и образования татарский Леонардо да Винчи уделял нравственной компоненте метафизики личности, что является значимым и в мире детской игры: «Что посеешь, то и пожнешь», а «За добро тебе воздастся добром». Он считает, каждый человек должен стремиться к доброму счастью, не мечтая о несбыточном, а довольствуясь тем, что имеет³¹. Именно детская игра с подручным материалом, трансформирующимся посредством фантазии ребенка в иное, доставляет ему колоссальное удовольствие, позволяя мечтать

³⁰ Насыри К. Книга о воспитании. URL: <http://kitap.net.ru/nasyri.php>

³¹ Там же.

и не огорчаться о несбыточном. Ребенок всегда найдет доводы оправдать то, что так и не приходит в его реальную жизнь, но при этом осуществляется в игре.

Чтобы счастье никто не нарушил, Каюм Насыри предупреждает об опасности общения с некоторыми типами людей: необходимо сторониться лжецов, глупцов, алчных людей, скряг и трусов. Подчеркнем, перечисленные типы людей нежелательны и в игровом процессе, они способны его разрушить. «Прежде всего, не связывайся со лжецом – слово лжеца подобно записи на воде. Он ненадежен, всегда может оттолкнуть тебя и приблизить другого. Избегай также дружбы глупца и невежды. Глупец вроде и хочет помочь тебе, но на деле от всех его стараний – один вред. Не сходишь с алчным человеком, потому что он постоянно будет рассчитывать на твои деньги. Беги прочь от скряги, эта дружба ничего не даст тебе, кроме разорения. А случится пойти к такому за помощью – испытаешь лишь позор и унижение. Особенно опасно оказаться со скрягой в пути. Обходи стороной также разиню и труса, с подобными приятелями ты никогда не познаешь покоя и благополучия»³².

Акцентируем внимание на следующем факте: Каюм Насыри был всегда однозначен в оценке лжи, интерпретируя ее как негативное качество личности. Он предупреждал, что «человеку, прослывшему лжецом, не поверят, если даже слова его – чистейшая правда», потому что «совершишь один только раз – доверия лишишься на всю жизнь»³³. В связи с этим и в жизни, и в игре следование принципам честности создает безупречную репутацию личности, притягивая «к себе сердца людей»: «обращайся хорошо со всеми, говори ласково, делай добро, расточай милости и не медли в исполнении добрых дел, чтобы оставить о себе доброе имя в мире». Татарский просветитель обращает внимание и на тот факт, что правда бывает иногда неприятной и горькой, тем не менее он рекомендует «никогда не кривить душой». Такие свойства личности привлекают и восхищают: «Как нельзя не восхититься красотой, так нельзя не полюбить открытого, приветливого человека»³⁴.

Особый пункт в воспитательно-образовательной программе татарского просветителя – это добро. Оно должно высвечиваться во всех поступках и речах личности. Игра как культурный феномен должна разворачиваться в добром русле и иметь добрые намерения. Наставляя учеников, Каюм Насыри призывал их помогать людям, творя добро и избегая зла. В своем одиннадцатом наставлении «Книги о воспитании» в качестве примера он приводит эпизод, связанный с Александром Македонским, который на вопрос «Как удалось тебе добиться

³² Там же.

³³ Там же.

³⁴ Там же.

покорности на Востоке и Западе? Прежние правители не жалели ни войск, ни сокровищ, а не смогли завоевать столько стран» ответил следующими словами: «Я брал страны, но не обижал народ. А прежних правителей поминал только добром». Каюм Насыри, подчеркивая, «сколь могуч воспитанный человек», утверждает, что «доброта и кротость берут города; надо быть добрым и снисходительным ко всем», остерегаясь «говорить дурно даже о своих врагах»³⁵. Исследователь считает, что созидание добра должно стать характерной чертой бытия человека, особенно в детстве и молодости, когда жизнь насыщена и событийна, а в самой личности раскрываются заложенные в ней возможности, интенции и энергии. Человек, не делающий добра, пожнет в старости соответствующие плоды: «Кто не творил добра при силе, в слабости познает суровость»³⁶.

Доброе поведение, сочетающееся с мягкостью и приветливостью, гарантирует любому человеку много друзей, а дружба близкого человека есть одна из радостей жизни. В этом обнаруживается общность взглядов татарского мыслителя и Аристотеля. Античный философ определял дружбу как благо счастливого человека, способствующее совершенствованию добродетелей. К. Насыри в одном из своих наставлений акцентировал внимание на том, что «дружить необходимо с людьми хорошими», а общаться – «непременно с хорошими людьми», потому что «глупый и невежественный человек не годится даже во враги»³⁷. Ориентация на лучшее способствует личному совершенствованию, что делает индивида счастливым. В детской игре закладываются основы дружеских отношений, которые нередко сопровождают личность всю жизнь. Основанная на симпатии, терпимости, бескорыстии, доверии и искренности, дружба предполагает нравственную ответственность.

Дружеские отношения, складывающиеся и развивающиеся в игровом процессе, немыслимы без речевого взаимодействия – коммуникации. В «Книге о воспитании» искусству общения уделено значительное внимание. Каюм Насыри учил детей при коммуницировании проявлять эмпативность и соучастность, что формирует умение понимать людей и чутко относиться к их проблемам. Как мы считаем, наиболее ярко данные качества проявляются в игре, характеризующейся интенсивностью происходящих в ней процессов и действий, а также экспрессивностью игровых взаимоотношений.

К. Насыри акцентирует внимание на речи, которая при любом взаимодействии должна быть продуманной («хорошо подумай, прежде чем сказать») и основан-

³⁵ Там же.

³⁶ Там же.

³⁷ Там же.

ваться на добром слове: «Злой язык опасней стали», он может ранить «так жестоко, что легче вынести боль, причиняемую при отсечении руки пилой». За своей речью и ее качественно смысловым содержанием ребенок должен следить, ведь «беспощадное слово способно пронзить сердце», причинив боль и обиду. Помимо этого, ребенок в своей речи должен избегать грубости, «сказанного ведь не вернешь», а «навстречу приветливым словам раскрываются сердца людей»³⁸. Заметим, что за позитивностью речи ребенка должны наблюдать взрослые, которым, в свою очередь, необходимо следить за собой: ребенок нередко копирует их слова. Любое отклонение от доброжелательного слова должно корректироваться наставниками.

Просветитель предупреждал о недопустимости жестокости («бойся жестокости»), приносящей боль играющим и вносящей деструктивный элемент не только в пространство игры, но и в метафизику личности. Запрещение жестокого обращения распространяется и на взаимоотношения между игровыми оппонентами – противниками. Здесь Каюм Насыри очередной раз обращает внимание на диалектичность жизни, в которой противоположности, взаимодействуя, могут меняться местами: «Не причиняй зла врагу, ибо он может стать тебе другом»³⁹. «Истинным мужеством» исследователь называет «умение простить», что оказывается возможным благодаря способности адекватно воспринимать ситуацию. «Умение простить» значимо и в игровом пространстве: оно способно снять напряжение и разрешить конфликт, что особенно важно в конце игры и при выходе из нее в мир повседневной реальности.

Подводя итог воспитательно-образовательной модели Каюма Насыри, положения которой оказываются созвучными детским играм, подчеркнем следующие моменты. Внимание татарского просветителя было сосредоточено на воспитании личности образованной, трудолюбивой, ответственной и порядочной, несущей идеи разума, нравственности и красоты (переосмысленный вариант сократовской триады «*знание – польза – удовольствие*»). Данный процесс необходимо начинать в раннем детстве, закладывая в ребенка основы метафизического проявления в социальном. Со всеми перечисленными функциями воспитания и образования великолепно справляется игра, выступающая в качестве эффективного метода, помогающего формированию личности. В ней должны органично коррелировать знания, польза и удовольствие. Игра для ребенка есть способ бытия/существования, в котором высвечиваются его мироощущение и миропонимание, позволяя проявляться/про-вляться без преград в мироздании. Именно воспитательно-образовательная направленность игрового процесса представляет собой уникальную

³⁸ Там же.

³⁹ Там же.

заботу о себе ребенка, помогая становлению Я, нахождению пути к себяности и взрослой жизни. Перечисленное позволяет говорить о личности ребенка как «душистом саде» (метафора Каюма Насыри об идеальном человеке).

Теоретические рассуждения об игре в контексте воспитательных идей Каюма Насыри подводят нас к практической сфере воплощения детских игр в пространстве татарской национальной культуры. Детские игры, безусловно, отмечены печатью *народности*: их создавало и в них играло не одно поколение людей. В них можно обнаружить не только единый культурный код человечества, но и связь с традицией конкретного народа, скрепленную общим семантическим полем и языком. Народные игры широко распространены в повседневной жизни людей. Привлекательными их делает множество обстоятельств, помогающих личности проявить себя. Так, с одной стороны, народные игры не требуют специальной подготовки, но с другой – выполняют подготовительную (к чему-либо) функцию: посредством игры ребенок входит в жизнь и обучается проявлениям в ней, испытывая свои возможности. В народных играх на равных правах участвуют/со-участвуют творцы, игроки и зрители, причем перечисленные роли могут соединяться в одном человеке. Игровой процесс помогает снять накопившееся напряжение, достичь релаксирующего эффекта, продемонстрировать умения, дать выход эмоциям и пр.

В детской народной игре обнаруживается синкретичность игрового пространства, в котором переплетаются профанность и сакральность, повседневность и праздничность, развлечение и деятельность, высвечивающие специфику культуры определенного народа. Эти игры органично сочетают в себе элементы мифов/сказок, обрядов, загадок, считалок, дразнилок, фрагменты деятельности, которые развертываются в игровом процессе. Благодаря своей традиционности народные игры как социальный механизм транслируют духовно-культурные ценности, нередко в виде значимых символов, получающих единую интерпретацию в контексте конкретной культуры. Каждая игра и ее элементы получают оценку через призму добра и зла, одобрения и неудовольствия.

О народных играх одновременно можно сказать, что они древние и совершенно новые/современные. Каждое поколение детей воспринимает их как собственную принадлежность/*себяность*, не задумываясь о том, что в подобные игры играли их родители и предки. Вспомним мудрость. «Новое – это хорошо забытое старое». Безусловно, время вносит свои коррективы (модифицируются и технологизируются игрушки, меняется речь, в игре появляются новые элементы и правила и пр.), тем не менее игровой алгоритм оказывается древним. В прятки, догонялки, угадки, дочки-матери, соревновательную борьбу и другие разновидности физи-

ческих, интеллектуальных, подражательных игр играли дети всех времен и народов. Ребенок без игры – это нонсенс, ошибка. Вследствие этого можно говорить об архетипичности игры в целом и детской игры конкретно, тем более что игровые прообразы обнаруживаются в мире животных.

Возвращаясь к народной игре, обратим внимание на множество ее значимых функций, особенно для подрастающего поколения. Каюм Насыри в своей «Книге о воспитании» неявно выделил функции воспитательно-образовательного процесса, которые в контексте наших рассуждений оказываются применимыми к игре, тем более что игра выступает в качестве эффективного метода воспитания и образования. Среди наиболее важных отметим функции воспитания, образования, интеллектуальной и физической подготовки ко взрослой жизни, коммуникации, моделирования и прогнозирования ситуаций. В народной игре ребенок усваивает стереотипы общественного поведения и осуществляет попытку вхождения в мир взрослых, тем самым активно и с пользой проводя время.

Народные игры многообразны, и исследователи выделяют такие их виды, как детские игры, игры со взрослыми, игры с игрушками, пальчиковые, хороводные, настольные, спортивные, обрядово-ритуальные, драматические, подражательные, развлекательные, интеллектуальные, азартные и др. Заметим, нередко четкой границы между видами игр не существует, поэтому одна игра может одновременно попасть в несколько номинаций. К числу таких разновидностей народных детских игр татарского народа можно отнести *загадки*. Несмотря на внешний развлекательно-художественный характер, в своей глубинной основе загадки относятся к разряду воспитательно-образовательных, развивающих и познавательных игр, что говорит в пользу их интеллектуальных свойств. «Загадка, с одной стороны, должна вызывать интерес у слушателей, заставить их наострить уши, с другой – сам процесс отгадки должен быть увлекательным, заставлять слушателей проявлять смекалку, сообразительность»⁴⁰.

Сочинение загадки и процесс поиска ответа на нее развивают умение самостоятельно мыслить, проявлять внимательность, находчивость, логичность, смекалку и фантазию. На данные свойства загадки обращали внимание с древности. Согласимся с В. П. Аникиным, заключившим, что «загадка есть мудреный вопрос, поданный в форме замысловатого краткого, как правило, ритмически организованного описания какого-либо предмета или явления», сделанного «с целью испытать сообразительность человека, равно как и с целью привить ему поэтический взгляд

⁴⁰ Татарское народное творчество: В 15 т. Т. 4: Загадки. Казань: Татар. кн. изд-во, 2013. С. 19.

на действительность»⁴¹. О «поэтическом взгляде на действительность» необходимо сказать особо, потому что он, развивая в ребенке вкус к прекрасному, вносит дополнительный эстетизм в игру, стремящуюся по своей природе к совершенству и гармонии. Изобретая загадку, ребенок обнаруживает красоту в совершенно обычных вещах и явлениях, получающих благодаря этому флер чудесно-прекрасного. Помимо перечисленного, привлекательность загадок обусловлена тем, что они «в концентрированной, почти символической форме отражают детский опыт познания действительности», сопровождаясь неожиданным открытием, сюрпризом⁴². Ввиду того, что тематика загадок ничем не ограничена, их предметом становится все бытие, в том числе природа и ее явления, окружающий живой мир, человек и его повседневный уклад жизни. Любые изменения в мироустройстве и повседневности тут же фиксировались в загадках. Так, в XX веке татары, очарованные научно-техническим прогрессом и созданием машин, стали создавать загадки, посвященные им:

И говорит, и поет,
А языка не имеет.
(Радио)

Крылья есть, а пуха нет,
Сам идет – дороги нет.
(Самолет)

В одном зеркале – весь мир.
(Телевизор)⁴³

В загадке как игре осуществляется диалог, где одна сторона сочиняет и загадывает, а другая – отгадывает. Данный диалог подразумевает нравственную коммуникацию: обман и жульничество здесь неприемлемы, игровой процесс загадывания и отгадывания загадок осуществляется по правилам. Как пишут исследователи, «в дореволюционной татарской деревне загадка занимала видное место в репертуаре «аулак өй» (дословно: укромный дом, то есть дом, где собирается молодежь на посиделки или устраивает вечеринку в отсутствие старших)»⁴⁴. Во время подобных посиделок, разделившись на команды, дети и молодежь состязались в придумывании и отгадывании загадок, одновременно развлекаясь и обучаясь. Среди распро-

⁴¹ Аникин В. П. Русские народные пословицы, поговорки, загадки и детский фольклор. М., 1957. С. 54, 55.

⁴² Родари Дж. Грамматика фантазии. М.: Самокат, 2013. С. 67.

⁴³ Татарское народное творчество: В 15 т. Т. 4: Загадки. Казань: Татар. кн. изд-во, 2013. С. 31.

⁴⁴ Там же. С. 14.

страненных видов загадок обычно называют метафорические, арифметические, загадки-вопросы и лжезагадки (в их содержании заложен ответ).

Привлекательным моментом игр с загадками является их тайна, ключ от которой необходимо отыскать. Таинственность загадки говорит в пользу древности ее происхождения, отсылая к первобытным временам, где активно использовалась тайная речь, связанная с табуированием произнесения некоторых слов. Для древних людей слова обладали магической силой, что повлекло за собой действие принципа «не навреди», связанного с вуалируемым описанием умалчиваемого предмета. Само «знание особой, загадочной речи было обязательным для каждого человека, желающего обеспечить себе и своему роду благополучие и достаток»⁴⁵.

Таинственность содержанию загадки придают три приема: 1) сообщение об одном или нескольких внешних признаках загаданного, относящиеся к его форме/вкусу/цвету; 2) обозначение роли предмета; 3) составление его «биографии», основанной на сравнениях, ассоциациях и парадоксах. Данные приемы рожают метафорический образ, который необходимо раскрыть, то есть угадать. Об этом свойстве загадки писали многие исследователи. Так, Аристотель считал, что загадка есть великолепная метафора. В. И. Даль подчеркивал, загадка – это «иносказанье или намеки, окольная речь, обиняк, краткое иносказательное описание предмета, предлагаемое для разгадки»⁴⁶. Приведем примеры поэтической метафоричности загадок из татарского народного творчества:

Со дна сундука
Узелок достал,
Развязал, поглядел,
Снова положил.
(Воспоминание)

И к вещам приклеилось,
И к миру приклеилось,
И к тебе приклеилось,
И ко мне приклеилось.
(Имя)

Не хрустит, не скрипит,
Человек не видит,
Собака не лает.
(Рост, развитие)⁴⁷

⁴⁵ Аникин В. П. Русские народные пословицы, поговорки, загадки и детский фольклор. М., 1957. С. 56.

⁴⁶ Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка: В 4 т. Т. I. М.: Русский язык, 1978. С. 566.

⁴⁷ Татарское народное творчество: В 15 т. Т. 4: Загадки. Казань: Татар. кн. изд-во, 2013. С. 150, 153, 154.

Периодически у исследователей возникает интерес к народной детской игре. Как правило, он является вторичным, всплывающим в контексте исследований иных проблем и тем, связанных с национальной идентичностью/повседневностью/творчеством и пр. Но еще в начале XX века Г. Рахим с горечью констатировал: «...татарских детских игр довольно много, пока их мало собрано, а собранные не приведены в надлежащий порядок»⁴⁸. Данная лакуна оказалась незаполненной до сих пор, поэтому мы осуществляем попытку восполнения пробела, обращаясь к прошлому.

В татарской периодике начала XX века – детском журнале «Ак юл»/«Светлый путь» (1913, 1915 гг.) и взрослом – «Казань»/«Казань» (1928 г.) – можно обнаружить страницы, посвященные детским играм. Заметим, игры представлены не в каждом номере названных журналов, что позволяет говорить о несистематическом обращении издателей к игровой рубрике. Именно этим обстоятельством обусловлено то, что в нашей книге мы предлагаем вниманию современных читателей далеко не полную подборку детских игр татарского народа, переведенных со старотатарского языка Р. Г. Шарафеевой.

Сама повседневность имела свои особенности в каждое время года. Об этом написал еще в первой половине XIX века Эдвард Турнерелли, который жил в Казани с 1837 по 1844 год. Так, в зимний период, начинавшийся с конца октября, повседневный уклад казанского дворянства был связан с завтраками с танцами, катанием на санях, коньках и с ледяных горок, костюмированными балами, семейными и общественными вечерами, посещением концертов и спектаклей. Как правило, «все дни недели распределены между знатными домами города и уже в начале зимы известно, где будут проводить какие вечера»⁴⁹. Одним из весенних развлечений казанцев было наблюдение во время половодья за игрой природы, ее буйством во время цветения. В мае начинается летний период, когда «большая часть жителей уезжает из Казани» в усадьбы, на дачи или к друзьям, спасаясь «от тяжкого испытания пылью и жарой»⁵⁰. Даже «небогатые горожане чаще совершали однодневные вылазки на природу»⁵¹. В летний период особой популярностью пользовались лапта, крокет, лото и другие игры, в которые играли и взрослые, и дети. Также любимыми летними развлечениями были прогулки в садах и парках, мероприятия на площадях (военные смотры, крестные ходы, публичные праздники и пр.), купания в водоемах и катание на лодках. При этом в Казани «рекреаци-

⁴⁸ Цит. по: Габдрафикова Л. Татарское буржуазное общество: стиль жизни в эпоху перемен (вторая половина XIX – начало XX века). Казань: Татар. кн. изд-во, 2015. С. 332.

⁴⁹ Турнерелли Э. Казань и ее жители. Казань: ДОМО «Глобус», 2005. С. 239.

⁵⁰ Турнерелли Э. Указ. соч. С. 249.

⁵¹ Вишленкова Е., Малышева С., Сальникова А. Казанское житье. Казань: ДОМО «Глобус», 2005. С. 1123.

онные зоны делились на общедоступные и элитарные», отличающиеся платным входом в них⁵².

Особое отношение у казанцев было к озеру Кабан. Летом татары и русские всех сословий с удовольствием устраивали на берегах озера пикники и отдыхали. Как замечает Э. Турнерелли, «бывает здесь и русское простонародье; сидят небольшими компаниями прямо на траве и тоже пьют чай»⁵³.

Повседневный уклад жителей региона состоял не только из будней, но и огромного количества праздников (религиозных, светских, народных, государственных, семейных), разыгрываемых по особым правилам. Заметим, к празднику приравнивался и выходной день – воскресенье. Как правило, в народных, светских и государственных праздничных гуляньях принимало участие все население, независимо от национальности и сословного статуса. Более того, в татарском обществе после 1905 года стали организовывать вечера для детей с элементами концерта, театральной постановки и литературно-музыкальной композиции.

Среди детей и молодежи самыми долгожданными и веселыми были новогодне-святочные праздники, когда устраивались вечеринки и балы. Первые публичные елки появились в России во второй половине XIX века, а в Казани – чуть позже, в конце столетия. Характерной практикой сначала у богатых, а позже и в среде людей среднего достатка было украшение в доме елки. Помимо этого, в театрах и клубах Казани (залы Дворянского, Купеческого и Военного собраний) начиная с 1913 года проводились новогодние представления с чтением стихов, пением песен, вождением хороводов и проведением игр. Если обратиться к татарскому фольклору, то Деда Мороза мы в нем не обнаружим, тем не менее он стал любимым персонажем татарской детворы, заимствованным из русского язычества. Вспомним строчки Г. Тукая, посвященные Белому дедушке («Ак бабай»):

*Когда пушистый снег оденет белый свет,
Когда наш голый сад от снега станет сед,
Опять приходит к нам, пургой запорошен,
Игрушек накупив, наш белый-белый Дед.
«Спасибо, милый Дед! – ему кричим в ответ. –
Дай бог тебе прожить как можно больше лет!»
Бедняга Дед всегда нас радовать готов,
Хоть слякоть, хоть пурга – ему и дела нет.*

⁵² Вишленкова Е., Малышева С., Сальникова А. Указ. соч. С. 890.

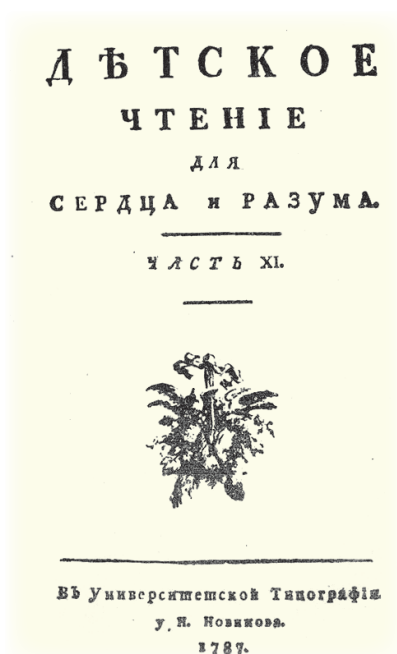
⁵³ Турнерелли Э. Казань – древняя столица ханов. Казань: ДОМО «Глобус», 2005. С. 545–546.

Обратим внимание еще на одну повседневную культурную особенность. На протяжении XIX века начинает расти уровень грамотности населения, чему способствует открытая в Казани в 1802 году собственная типография. «В этом заведении все работники татары, однако краска и бумага для печатания покупается у русских»⁵⁴. Среди изданий типографии можно назвать «Татарскую азбуку», Коран и различные книги религиозной направленности. Долгое время выпуску газет на татарском языке препятствовало царское правительство, мотивируя отказ отсутствием высшего и среднего образования у татар, рекомендуемых на должность редактора издания, что делало невозможным систематический контроль. Только в 1905 году в Петербурге вышла первая еженедельная газета «Нур»/«Луч» на татарском языке. С этой даты татарские газеты и журналы, печатавшиеся арабским шрифтом, стали издавать в Казани и других городах, где проживало татарское население (в том числе в Москве, Уфе, Оренбурге, Астрахани и пр.). Заметим, многие периодические издания выходили нерегулярно или существовали короткий промежуток времени, впоследствии исчезая совсем либо выходя под новыми названиями, что было обусловлено финансовыми трудностями, идеологической подоплекой и жесткой цензурой. Тем не менее постепенно казанцы стали выписывать периодические издания и покупать книги. В домах интеллигенции были хорошие библиотеки, а чтение занимало значительную часть повседневного досуга. В 1906 году в Казани открылась публичная татарская библиотека, а позже заработали 9 библиотек-читален и 10 библиотек без читального зала. Подчеркнем, купить книгу или выписать журнал мог далеко не каждый, а только состоятельные люди. Например, годовая подписка на журнал «Ак юл» была 4 рубля, а один номер стоил 20 копеек, что было достаточно дорого.

Особо обратим внимание на детскую литературу, которую долгое время издатели совсем игнорировали и не печатали. Первым русским журналом для детей стало «Детское чтение для сердца и разума», выходившее в Москве с 1785 по 1789 год (издатель Н. И. Новиков, редакторы-составители – А. А. Петров и Н. М. Карамзин)⁵⁵. Детский журнал выходил каждую неделю при «Московских ведомостях». Его целью было, как подчеркивал Н. И. Новиков, пробудить интерес к знаниям и жизни, «воспитывать добрых граждан, нести просветительские и педагогические идеи в жизнь, воспитывать в маленьких читателях честность, великодушные и благородство». В обращении Н. И. Новикова к детям в первом номе-

⁵⁴ Там же. С. 590.

⁵⁵ Первое периодическое издание для детей «Лейпцигский еженедельный листок» появилось в Европе в 1772 году (издатель И. К. Аделунг). Оно предназначалось для просвещения и формирования гражданского самосознания у детской аудитории.



ре журнала можно прочитать: «...досель на отечественном нашем языке не было ничего, что бы служило собственно для детского чтения. Всякому, кто любит свое Отечество, весьма прискорбно видеть многих из вас, которые лучше знают по-французски, нежели по-русски, и которые вместо того, чтобы, как говорится, с матерним млеком всасывать в себя любовь к Отечеству, всасывают, питают, возрождают и укореняют в себе разные убеждения против всего, что токмо отечественным называется»⁵⁶. Далее издатель обращает внимание, что «содержание сего журнала будет хотя различное, но нужное и соразмерное вашему возрасту», а целью его является «распространение науки, добрых обычаев, обогащение ума и воспитание чувств»⁵⁷. Журнал представлял собой тетрадку в 16 страниц, в которой публиковались лучшие произведения западноевропейской литературы и философии (в том числе Вольтера, Г. Э. Лессинга), повести, сказки, басни, анекдоты, загадки, пьесы, научно-популярные статьи, отобранные с расчетом на детскую аудиторию. Иллюстраций в журнале не было: лишь на обложке была виньетка, а в конце текста – небольшие заставки. Маленькие читатели, иногда при помощи взрослых, с удовольствием читали его.

Александра Осиповна Ишимова издавала журналы для девочек «Звездочка» (1842–1863) и «Лучи» (1850–1860). Эти журналы были структурированы, и в них впервые появились рубрики, посвященные сло-

⁵⁶ Детское чтение для сердца и разума. 1785. Ч. 1 [№ 1–13]. № 1. С. 3.

⁵⁷ Там же. С. 5–6.

весности (рассказы, стихи), науке (очерки по истории, географии), новым книгам, а также существовал раздел для самых маленьких читателей. Цель изданий А. О. Ишимовой была связана с воспитанием будущих матерей и хозяек дома.

В Петербурге в 1869 году появился еще один журнал – «Детское чтение» (издатель А. Острогорский). Его номера включали в себя повесть или рассказ, очерк об окружающем мире (о животных и природе), советы юным садоводам, листок для воспитателей и родителей, рецензии книг, а также разделы с играми и загадками. А. Острогорский хотел в доступной форме предоставить детям полезную информацию.

В целом в России до революции издавалось около трехсот детских журналов, каждый из которых имел воспитательно-образовательные цели, способствуя распространению знаний, прививая детям чувства патриотизма и нравственной оседлости.

Возвращаясь к татарской среде, констатируем факт, что долгое время здесь отсутствовала литература для детей. Только в начале XX века стало появляться множество изданий, рассчитанных на детскую аудиторию: например, выпускались серии детских книг «Мэктэп мөкяфәте»/«Школьный подарок», «Балалар бакчасы»/«Детский сад», «Балалар күнеле»/«Детская душа» и др. Каждые татарские журнал и газета уделяли внимание детской аудитории. Практически вся печатная продукция для детского возраста иллюстрировалась рисунками и имела воспитательный характер.

В 1905–1907 годах в Москве появился первый детский журнал на татарском языке «Тәрбиятел-атфаль»/«Воспитание молодежи», в создании которого принимал участие татарский писатель и публицист Фатих Амирхан. Особой популярностью пользовался казанский журнал «Ак юл»/«Светлый путь», издававшийся Фахрелисламом Нигматулловичем Агиевым/Фахрель-Исламом Невмятулловичем Агеевым. Его можно назвать знатоком мира детства. Он был великолепным затейником: известно, что он устраивал для детей различные тематические вечера, в том числе и новогодние елки. Ф. Агеев с удовольствием играл с детьми, погружаясь в их мир, что рождало в нем светлые воспоминания, «будто возвращаясь в собственное детство»⁵⁸.

Журнал, издаваемый Ф. Агеевым, вобрал в себя лучшие черты периодических изданий для детей. В жур-



Ф. Н. Агиев
(1887–1938)

⁵⁸ Әмирхан Ф. Әсәрләр. Т. 3. Казан, 1989. Б. 252.

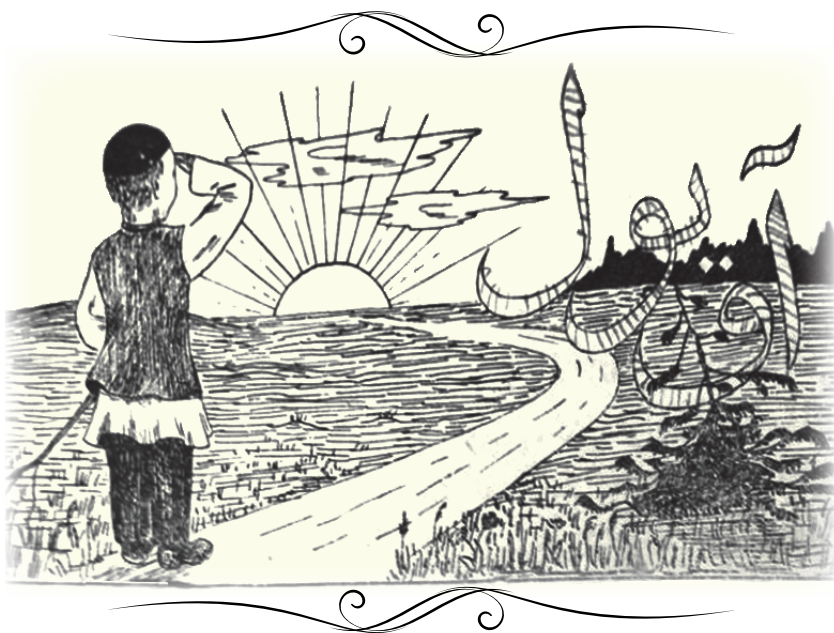


нале печатались не только произведения татарских авторов (рассказы, стихотворения), но и переводы писателей других национальностей. Помимо этого, в журнале публиковали научно-популярные статьи об окружающем мире (о животных, растениях, по географии и истории). Некоторые рубрики журнала были посвящены играм, задачам, головоломкам и загадкам. Особенностью этого детского журнала были иллюстрации. На титульном листе располагалось графическое изображение татарского мальчугана-путника, вглядывающегося вдаль, в сторону восходящего солнца. Несмотря на схематизм рисунка, значимыми в нем оказываются символы детства, пути-дороги и восходящего сол-

нца. Данные символы олицетворяют светлую надежду на молодое поколение, которое продолжит путь предков, не разрывая связи с традицией и расширяя горизонты познания, что поможет достичь небывалых высот в будущем.

Помимо фирменной эмблемы-символа, в журнале использовались иллюстрации и фотографии из европейских журналов, на которых были изображены дети (нередко одетые во взрослую одежду) и животные. Возможно, данные иллюстрации имели своей целью привлечь внимание детской аудитории, тем самым приобщая к чтению материала. Но некоторых представителей татарской общественности они раздражали. Известно, что на страницах журнала «Ялт-Йолт»/«Молния» («Вспышка») Г. Тукай высмеивал иллюстрации из «Светлого пути». Но в целом детский журнал благосклонно принимался читательской аудиторией. Так, в 1913 году в казанской газете «Юлдуз» была написана следующая рецензия: «Красиво отпечатанный журнал своим содержанием и рисунками является радостью для детей. По выбору статей и рисунков видно, что журнал имеет успех. Достаточно открыть один номер и бегло просмотреть его, чтобы убедиться в том, что у издателей этого журнала есть своего рода идея и озабоченность. Писать, понимая психологию детей, большое дело»⁵⁹. К сожалению, в 1916 году журнал прекратил свое существование по неизвестным причинам.

⁵⁹ Мир ислама. Т. II. Вып. IX. СПб., 1913. С. 693.



Несмотря на небольшое количество игр, представленных в журналах «Ак юл»/«Светлый путь» и «Казань»/«Казань», они разнообразны, что позволяет их классифицировать следующим образом:

I. По составу – **командные** («Спрячь мячик», «Грач, грач», «Петух кричит», «Найди кольцо», «Думай крепко», «Слушай музыку», «Если не угадал, пой сам», «Ком - со - мол», «Думай быстро», «Игра кота и мыши по-новому», «Многозначные слова», «Слоги-близнецы», «Склеенные слова», «Три слова», «Летит», «Музыка без звука» «Фруктовый рынок», «Есть, нет», «Невиданный зверь», «Игра в фант», «Рассказ», «Стихотворение – песня», «Стихи по заказу», «Знатоки арифметики», «Загадки», «Споры (пары)»), **гендерные** («Спрячь мячик» – для мальчиков) и **смешанные** («Грач, грач», «Волк», «Прятки», «Если не угадал, пой сам», «Ком - со - мол», «Думай быстро», «Многозначные слова», «Три слова», «Летит», «Музыка без звука» «Фруктовый рынок», «Верно, да и нет», «Почему и зачем (потому что)», «Земля, вода, воздух и огонь», «Непрерывность (слов)», «Есть, нет», «Невиданный зверь», «Игра в фант», «Сборщик мнений», «Полслова», «Рассказ», «Стихотворение – песня», «Сырая (недописанная) песня», «Стихи по заказу», «Знатоки арифметики», «Загадки»).

II. По пространству разыгрывания – **домашние** («Петух кричит», «Собачка в углу»), **уличные** («Спрячь мячик», «Свободное место»); **универсальные**, в них

можно играть в любом пространстве, замкнутом и открытом, маленьком и большом («Грач, грач», «Волк», «Прятки», «Гонки обратные», «Борьба на одной ноге», «Слушай музыку», «Если не угадал, пой сам», «Ком - со - мол», «Думай быстро», «Игра кота и мыши по-новому», «Многозначные слова», «Слоги-близнецы» «Склеенные слова», «Три слова», «Летит», «Музыка без звука», «Фруктовый рынок», «Верно, да и нет», «Почему и зачем (потому что)», «Земля, вода, воздух и огонь», «Непрерывность (слов)», «Есть, нет», «Невиданный зверь», «Слово на одну букву», «Игра в фант», «Сборщик мнений», «Полслова», «Рассказ», «Стихотворение – песня», «Сырая (недописанная) песня», «Стихи по заказу», «Знарок арифметики», «Споры (пари)», «Загадки»).

III. По воспитательно-образовательной направленности – *интеллектуальные*, развивающие смекалку, мышление, внимание, память, фантазию и воображение («Петух кричит», «Прятки», «Думай крепко», «Слушай музыку», «Если не угадал, пой сам», «Ком - со - мол», «Думай быстро», «Многозначные слова», «Слоги-близнецы», «Склеенные слова», «Три слова», «Верно, да и нет», «Почему и зачем (потому что)», «Земля, вода, воздух и огонь», «Непрерывность (слов)», «Земля, вода, воздух и огонь», «Непрерывность (слов)», «Есть, нет», «Невиданный зверь», «Слово на одну букву», «Игра в фант», «Полслова», «Рассказ», «Стихотворение – песня», «Сырая (недописанная) песня», «Стихи по заказу», «Знарок арифметики», «Споры (пари)», «Загадки»); *подвижные*, основанные на движении и тренировке, развивающие ловкость, быстроту реакции, определенную двигательную искусность («Спрячь мячик», «Грач, грач», «Петух кричит», «Свободное место», «Собачка в углу», «Волк», «Гонки обратные», «Борьба на одной ноге», «Игра кота и мыши по-новому»); *агональные или состязательные* («Спрячь мячик», «Борьба на одной ноге»); *экстатические*, связанные с постижением смысла бытия, что в детском варианте демонстрируется в виде интеллектуальной игры («Думай крепко», «Думай быстро», «Многозначные слова», «Рассказ» и др.).

IV. По образности – *ролевые* («Грач, грач», «Собачка в углу», «Волк», «Игра кота и мыши по-новому»); *подражательные* («Грач, грач», «Собачка в углу») и *театрализованные* («Из уст животных», «Из уст голубей», «Слушай музыку», «Музыка без звука», «Игра в фант», «Рассказ»).

V. *Игры шанса/случая* («Прятки», «Слушай музыку», «Если не угадал, пой сам», «Думай быстро», «Многозначные слова», «Невиданный зверь», «Игра в фант», «Рассказ» и др.).

Анализ детских игр татарского народа позволяет сделать следующие выводы. Как видно из авторской классификации, одна и та же народная детская игра попадает одновременно в несколько рубрик, что указывает на ее многофункциональ-

ность. Разносторонняя направленность игр делает их универсальным и эффективным методом воспитания и образования.

Среди игр преобладают командные и смешанные по своему составу, универсальные по пространству разыгрывания, интеллектуальные и физические по воспитательно-образовательной направленности, что позволяет играть в них по желанию в свободной форме и с удовольствием, не ограничивая себя во времени и пространстве. В данные игры можно играть как в свободное время, так и во время образовательного процесса (во время занятий и на перемене).

Обратим внимание на один момент. Несмотря на отсутствие в классификации *одиночных игр*, в некоторые из них ребенок может играть один, тренируя определенные личные качества, тем самым неосознанно/осознанно воплощая принцип заботы о себе. К разряду подобных игр можно, например, отнести интеллектуальные игры, развивающие воображение и фантазию (например, «Рассказ», «Стихотворение – песня», «Сырая (недописанная) песня», «Стихи по заказу»).

Среди приведенных игр значительное количество подвижных и агональных. Начиная с конца XIX века в буржуазном татарском обществе огромное внимание уделялось физическому развитию, что сказалось на детских играх. Большинство из них имели *физическую направленность*, соответствуя олимпийскому девизу





«*Citius, Altius, Fortius*»/«*Быстрее, Выше, Сильнее*». Дело в том, что «вера в собственные силы, а не упование на судьбу или Бога, способствовала развитию зарождающегося увлечения общества спортом»⁶⁰. Спортивная подготовка была необходима в жизни, а личность, обладающая хорошими физическими данными, привлекала к себе внимание во время праздников. Так, во время Сабантуя устраиваются состязания в спортивных упражнениях, где победу одерживают «ловкие, активные и сильные, а неловкие и неуклюжие неудачники высмеиваются»⁶¹. К началу XX века спортивные игры стали привлекательными не только благодаря своей состязательности и зрелищности, но и в силу их оздоровительного эффекта: они выполняли роль укрепления здоровья, в чем усматривается рациональный подход. Данная тенденция пришла с Запада, и татары поддались очарованию модной установки. Так, «летом во время пикников или на дачах проводили время за различными подвижными играми», где «помимо старинных народных детских игр, в обиход входили и их европейские вариации»⁶².

⁶⁰ Габдрафикова Л. Татарское буржуазное общество: стиль жизни в эпоху перемен (вторая половина XIX – начало XX века). Казань: Татар. кн. изд-во, 2015. С. 154.

⁶¹ Турнерелли Э. Казань – древняя столица ханов. Казань: ДОМО «Глобус», 2005. С. 605.

⁶² Габдрафикова Л. Татарское буржуазное общество: стиль жизни в эпоху перемен (вторая половина XIX – начало XX века). Казань: Татар. кн. изд-во, 2015. С. 154.

Даже татарские богословы писали о пользе физических упражнений, оказывающих одновременно положительное воздействие как на функционирование организма, укрепление мышц, так и на работу мозга. У Р. Фахретдина в работе «О правилах гимнастики» для юношей и девушек читаем: «Гимнастика пробуждает интерес к учебе и ремеслу»⁶³. Принципиальным моментом данного пособия является то, что оно было обращено не только к мужской, но и женской части населения.

Особо богослов пишет о таких свойствах физических игр, как их выполнение по правилам и на свежем воздухе. Обратим внимание, в нашей антологии большинство игр имеет универсальный характер *по пространству разыгрывания*, то есть наряду с замкнутым пространством они могут разворачиваться на природе, оказывая благотворное влияние на организм ребенка.

Постепенно физическая культура стала вводиться в образовательный процесс как в школах, так и училищах. В медресе «Галия» (г. Уфа), одном из передовых учебных заведений мусульманской направленности, в 1912 году были введены факультативно занятия по физической культуре, где обучающиеся получали не только практические, но и теоретические навыки. О последнем свидетельствуют многочисленные пособия: «Краткий курс гимнастики», «Игры», «Футбол», «Волейбол» и др.

Перечисленное способствует распространенности подвижных детских игр, а сами педагоги намеренно использовали их, особенно на переменах, пытаясь разнообразить и активизировать учебный процесс, внося в него элемент разминки.

В представленной подборке только одна игра «Спрячь мячик», исходя из ее инструкции, рассчитана на мальчиковую аудиторию (но при этом, как мы считаем, в нее с удовольствием сыграют и девочки). Данная ремарка позволяет сделать следующие выводы. Во-первых, в народных играх имело место *разделение на мужское и женское*, что не в последнюю очередь было обусловлено мусульманской традицией. Как пишет в книгах о Казани Э. Турнерелли, обучение было разделенным. Мальчики 7–8 лет отправлялись в школу примерно на пять лет. Их «обучение начинается с алфавита», после чего они читают выдержки из Корана и татарские книги, «содержащие выдержки из Корана в прозе и стихах», а также изучают искусство торговли и нередко арабскую грамматику. Образование, особенно мужское, требовало дисциплины и исполнительности: «Главный учитель татарских детей – мулла» и его помощники приучают «детей к чистоте и к добросовестному выполнению своих обязанностей; тот, кто нарушает эти требования или пропу-

⁶³ Цит. по: Габдрафикова Л. Татарское буржуазное общество: стиль жизни в эпоху перемен (вторая половина XIX – начало XX века). Казань: Татар. кн. изд-во, 2015. С. 155.

скает молитву, которую каждый мусульманин должен возносить пять раз в день, сурово наказывается»⁶⁴.

«Что же касается девочек, то обычно дочерей из богатых татарских семей учит читать и писать жена муллы»⁶⁵, а девочки бедных сословий, как правило, оставались неграмотными. Данная традиция была устойчивой на протяжении долгого времени. Но впоследствии именно Казань стала первым провинциальным городом, где в 1841 году появилась женская гимназия (или Родионовский институт благородных девиц), благодаря которой девочки от 8 до 13 лет получили доступ к разностороннему образованию. Программа обучения включала в себя не только Закон Божий, но и русский язык, литературу, арифметику, географию, историю, французский и немецкий языки, рисование, музыку, рукоделие. Позже были открыты Высшие женские курсы, функционирующие в период 1876–1887 годы и с 1906 года. По данным 1890-х годов из 25 начальных казанских школ девять были женскими, четыре – смешанными, две – русско-татарскими для мальчиков⁶⁶.

Во-вторых, несмотря на разграничение по половому признаку, тем не менее в детской повседневной среде примерно до десяти-двенадцати лет имело место совместное нахождение разнополых детей в одном пространстве, играющих и обучающихся вместе. Неслучайно в классификации преобладают смешанные игры, указывающие на универсальность их характера.

На *универсальность детских игр* указывают и другие черты. Так, они могут разыгрываться как в замкнутом пространстве (комната, учебный класс, дом), так и на открытом (улица, парк, сад, стадион, лужайка). В них не задаются возрастные ограничения. Более того, игры способны нивелировать и социальные различия, которые постепенно уходили в прошлое и в образовательной среде. Так, в начале XX века «ученическая скамья в городской школе стала местом социальности. На ней рядом сидели дворяне, купеческие дети, мещане, выходцы из солдатских чинов, чиновного происхождения, а также дети разнорабочих», что способствовало уничтожению предрассудков среди молодого поколения⁶⁷.

В детские игры с удовольствием могли играть взрослые, причем не только во время досуга, но и во время работы. Известно, что жители сельской местности, пасшие по очереди ночью коней, чтобы не заснуть, играли в интеллектуальные игры, развлекая друг друга небылицами, сочиняя истории, стихи, песни, загадки и пр.

⁶⁴ Турнерелли Э. Казань – древняя столица ханов. Казань: ДОМО «Глобус», 2005. С. 588–589.

⁶⁵ Там же. С. 570–571.

⁶⁶ См.: Вишленкова Е., Малышева С., Сальникова А. Указ. соч. С. 906.

⁶⁷ Там же. С. 907.

Игровое начало обнаруживается в среде молодежи на празднике *Джиен* (тат. *жыен* переводится как «собрание»), проводившемся «каждую пятницу в течение семи недель, начиная с 8 июля»⁶⁸, игра занимала особое место: юноши соревновались друг с другом, показывая девушкам свои ловкость и силу, а победа приносила молодому человеку титул «уважаемого члена общины». Вечером устраивались совместные «вечерние игры» («кичке уен»), где молодые люди могли познакомиться и узнать друг друга получше. Именно на этом празднике татарские девушки «свободно ходят с открытыми лицами и внимательно рассматривают гостей, позволяя в то же время полюбоваться и собой»⁶⁹. Благодаря *Джиену* «молодые парни могут увидеть своих будущих невест во всей красе»⁷⁰.

Безусловно, некоторые игры по своим задачам являются более трудными для малышей (например, «Знарок арифметики», «Споры (пари)», «Непрерывность (слов)»). Но допущенный в игровое пространство младший по возрасту, во-первых, приобщается к более сложному формату игры, что способствует его развитию; во-вторых, такому игроку с удовольствием оказывается помощь, демонстрирующая нравственность коммуникативных и партнерских отношений.

Многие из игр (как, например, «Музыка без звука», «Почему и зачем (потому что)», «Рассказ», «Сырая (недописанная) песня») выполняют психотерапевтическую функцию, вызывая смех. Вспомним выделенный М. М. Бахтиным «смех на миру», направленный на весь окружающий социум, на всех и вся. Подобный смех снимает напряжение, нередко возникающее в учебном процессе или в конфликтных ситуациях, имеющих место и в среде детей. Смех как «самосознание игры» помогает ребенку снять напряжение, «обесстрашить» какую-либо проблему, внося в жизнь гармонию и равновесие: «настоящий смех, амбивалентный и универсальный, не отрицает серьезности, а очищает и восполняет ее. Очищает от догматизма, односторонности и окостенелости, от фанатизма и категоричности, от элементов страха или устрашения, от дидактизма, от наивности и иллюзий, от дурной одноплановости и однозначности, от глупой истошности. Смех не дает серьезности застыть и оторваться от незавершимой целостности бытия. Он восстанавливает эту амбивалентную целостность»⁷¹. В игре смех, снимая напряжение и сплачивая коллектив, помогает найти друзей и самопроявиться личности. Согласимся с Л. Столовичем, заключившим, что «смех действительно имеет социализирующее значение. Но при этом, как и вообще в эстетическом отношении, не нарушается свобода личности.

⁶⁸ Турнерелли Э. Указ. соч. С. 606.

⁶⁹ Там же. С. 607.

⁷⁰ Там же. С. 607.

⁷¹ Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 137.

Она вправе смеяться или не смеяться. Смех можно вызвать, но нельзя заставить смеяться»⁷². Подчеркнем, смех, рожденный игрой и в игре, есть показатель пусть и неосознанной, но заботы о себе, о которой мы пишем в нашем эссе.

В детских играх татарского народа мы обнаруживаем признаки, характерные в целом для игры как культурного феномена. Рассуждая *об общности игры и детской игры татарского народа*, в первую очередь необходимо сказать об их *серьезной несерьезности/несерьезной серьезности*. Каждая детская игра служит определенной цели, о которой сам ребенок иногда не задумывается, тем не менее она присутствует. Взрослые (в нашем контексте воспитатели и педагоги) целенаправленно выбирают определенную игру, потому что она выполняет конкретную воспитательно-образовательную функцию. Например, в инструкции к игре «Думай крепко» ее польза обозначена как «повышение умственной активности игроков»; цель игры «Гонки обратные» – упражнение для ног; «Игра кота и мыши по-новому» рассчитана на «привыкание к строю» и пр.

Все черты, выделенные классиком игровологии И. Хейзингой в отношении игры, проявляют себя в детских играх татарского народа: это – добровольность игрового действия, его интермедийность, эстетичность, вовлеченность как инклюзивность, необытийность и неординарность, обусловленные проявлением фантазийного элемента и снимающие напряжение в обыденности (релаксирующая функция), ограниченность в пространстве и времени, сплывающий характер, фиксированность системой правил, позволяющие бесконечно воссоздаваться игровому процессу и оставаться в памяти, передаваясь по наследству от поколения к поколению. Последняя черта, связанная с трансляцией игрового алгоритма, делает игру народной.

В народных детских играх высвечиваются типичные для игры антиномии. Так, детская игра узнаваема и непознаваема. Подчеркнем, ее непознаваемость усугублена детской оптикой мировидения, мироощущения и миропонимания. Несмотря на то, что детство – это опыт каждого индивида, он оказывается трудно фиксируемым вследствие раннего периода в бытии личности и преходящего характера. Многие моменты детства оказываются нерационализированными, оставляя шлейф воспоминаний или... ничего. Среди других антиномий в детской игре мы встречаем воплощение свободы и регламентации, субстанциональность как экзистенциальную заданность и глубинную поверхностность, формирующую в игровом модусе качества, необходимые для взрослой жизни. Процессуальность игрового действия несет в себе одновременную заданность игры и ее становя-

⁷² Столович Л. Н. О метафизике смеха // Л. Н. Столович. Философия. Эстетика. Смех. СПб.-Тарту, 1999. С. 261.

щийся характер, допускающий огромное количество вариаций на одну тему. Неслучайно одни и те же игры допускают различные модификации (например, прятки имеют варианты обыкновенные, московские, «игра в домик» и пр.)⁷³.

Контуры игрового феномена культуры в целом и детских игр татарского народа совпадают между собой: в них при рефлексировании можно увидеть переплетение онтологической, гносеологической и аксиологической линий. Подчеркнем, одним из замысловатых и труднопостижимых контуров детской игры является гносеологический, связанный с символизмом, имеющим место в игровом про-

⁷³ Разновидности прятков.

Двенадцать палочек

На кирпич или плоский камень кладут доску так, чтобы один ее конец касался земли, а другой – висел над землей. На нижний край доски укладывают двенадцать палочек (веточек). Водящий ударяет ногой по свободному концу доски. Пока он собирает разлетевшиеся палочки и вновь укладывает их на доску, остальные игроки прячутся. Водящий начинает поиски и, обнаружив кого-то, бежит к месту, где находится доска, чтобы «застучать» найденного игрока («Тук-тук, Саша!»). Если водящего во время поисков опередит кто-либо из игроков, выбежит из своего убежища и разбросает палочки, водящему придется опять собирать палочки, а все остальные пока перепрятываются. Игрок, найденный последним, становится водящим. Водящий ударяет ногой по свободному концу доски. Если бы это делал водящий, он бы постарался, чтобы палочки далеко не разлетелись! Прыгает на конец доски кто-нибудь другой, да так, чтобы палочки разлетелись веером – чем дальше «водила» будет собирать палочки, тем дальше смогут разбежаться и надежнее спрятаться игроки.

Московские прятки

Играют на улице. Водящий поворачивается лицом к стене, все остальные становятся за ним. Один из игроков тычет пальцем в спину водящего. Тот оборачивается и пытается угадать, кто это был, а затем дает задание – например, оббежать вокруг дома, пропрыгать на одной ноге до забора и т. п. Если игрок угадан правильно, он выполняет задание. Если водящий ошибся, он проделывает заданные действия сам. Все остальные в это время прячутся. Найденных игроков водящий должен «застучать», как в обыкновенных прятках. Первый найденный становится водящим.

И еще: пока водящий пытается угадать, кто до него дотронулся, все остальные стучат себя по груди и кричат: «Это я, это я, говорите на меня!»

Невидимки

Начало игры повторяет простые прятки: все, кроме одного, прячутся. Однако играющие стремятся найти место как можно ближе к водящему, а потом незаметно выскочить и «застучать» себя. Среди тех, кому удастся себя «застучать», побеждает тот, кто спрятался ближе к водящему, чем другие. Он водит в следующий раз.

Обыкновенные прятки

Самые простые правила всем известны. Водящий становится лицом к стене или дереву, закрывает глаза и уши, вслух считает до ста, а затем спрашивает: «Все спрятались?» Если последует молчание, водящий говорит: «Я иду искать! Кто не спрятался, я не виноват!»

Пока водящий считает, все находят для себя потайные местечки на ограниченной заранее местности. Начав поиски и обнаружив кого-то, водящий бежит к своей стенке или к своему дереву, чтобы «застучать» найденного игрока (водящий говорит, например: «Тук-тук, Миша!» или: «Палочка за Олю!»). Если же водящий прозевает и игрок сам раньше него добежит до стены и постучит по ней, игрок будет считаться найденным. Первый обнаруженный и застуканный участник теперь становится водящим.

Сардинка

Выбранный по жребию прячется где-нибудь на большой территории или в большом доме. Через некоторое время все начинают его искать. Тот, кто его находит, должен не выдавать его, а спрятаться рядом с ним. Следующий, кто их обнаружит, тоже пристраивается рядышком. В конце концов последнему участнику игры приходится искать уже всех игроков, недоумевая, в каком же месте спряталось такое большое количество народу. (URL: <http://summercamp.ru/Прятки>)

странстве. Дело в том, что детский символизм оказывается довольно сложным и причудливым по причине особой оптики детского мировидения. Данное качество обнаруживает себя в загадках, где посредством аналогий, сравнений, гипербол, антитез и метафор рождаются замысловатые детские тексты-вопросы:

Есть у старика двенадцать сыновей:
Трое носят серый бешмет,
Трое носят зеленую рубашку,
Трое носят желтый армяк,
Трое носят белую шубу.
(Четыре сезона года)

Сам из воды появился,
От него вода родится,
Белый, как хлопок,
Блестит как алмаз.
(Снег)

Нет души, а поживает.
(Дерево)

Меня бьют палкой,
Камнем придавливают,
Ножом режут.
Почему так мучают?
Потому что меня любят!
*(Хлеб)*⁷⁴

Как в игре, так и в ее особой разновидности – детской игре татарского народа присутствует повышенная экспрессивность, обусловленная состояниями риска, азарта и напряжения, что позволяет говорить об удовольствии в игровом процессе и от игрового процесса.

Если обратиться к структуре игры, то в детских играх татарского народа мы обнаружим аналогичные этапы: I – формирование игрового отношения; II – формирование поля игры; III – замыкание игры и появление ее особого мира.

Начинаются детские игры с разделения пространства на реальное и игровое, сопровождаемое выбором места для игры и нередко подготовительной работой (заготовить карандаши, листочки, карточки и пр.). Особое место в играх занимают случайность, импровизационность и символизм, позволяющие детям работать с подручным материалом, попадающим в игровое пространство, и означивать его.

⁷⁴ Татарское народное творчество: В 15 т. Т. 4: Загадки. Казань: Татар. кн. изд-во, 2013. 367 с.

Подчеркнем, педагог, озвучив условия и алгоритм игры, иногда должен «исчезнуть» из игрового пространства, предоставив свободу своим подопечным. Так, в игре для мальчиков «Спрячь мячик» команда набирается спонтанно, опираясь на выбор капитана одной из альтернатив, олицетворяющей конкретного человека, а границы игрового поля, в зависимости от времени года, устанавливаются с помощью камней, кусков деревьев или снежного кома. В «Игре в фант», играемой либо самостоятельно, либо в завершение какой-либо другой игры как отыгрыш, задания (например, спеть песню, станцевать, рассказать стихотворение/сочинить рассказ, отгадать головоломку/загадки и пр.) выбираются по воле случая. Самое главное – играть в быстром темпе, придумывая новые (смешные, невероятные, абсурдные) задания. Игра «Сырая (недописанная) песня» также основана на случае, где каждый участник записывает по одной строчке из первого пришедшего на ум стихотворения или песни. Собранные строчки зачитываются, вызывая смех окружающих. Заметим, нередко по воле случая получаются занимательные повествования, не уступающие по своим качествам произведениям классиков детской литературы Д. Хармса или Ю. Владимирова. Вспомним веселые строчки из Д. Хармса, в которых обнаруживается игра со словами и смыслами, рождающимися спонтанно от перестановки элементов:

*Иван Топорышкин пошел на охоту,
С ним пудель пошел, перепрыгнув забор,
Иван, как бревно, провалился в болото,
А пудель в реке утонул, как топор.
Иван Топорышкин пошел на охоту,
С ним пудель вприпрыжку пошел, как топор.
Иван повалился бревном на болото,
А пудель в реке перепрыгнул забор.
Иван Топорышкин пошел на охоту,
С ним пудель в реке провалился в забор.
Иван, как бревно, перепрыгнул болото,
А пудель вприпрыжку попал на топор⁷⁵.*

Равноценность играющих позволяет им в процессе игры попробовать себя в разных ролях: быть ведущим и рядовым членом команды, исполнить роль какого-либо игрового персонажа, принять участие в изобретении нового и пр.

Еще один значимый элемент, имеющий место в народных детских играх, – их *моральный аспект*. Практически все детские игры татарского народа, представ-

⁷⁵ Хармс Д. Иван Топорышкин. URL: <http://rupoem.ru/xarms/all.aspx#ivan-ivan-ych-samovar>

ленные в нашей антологии, разыгрываются неограниченным количеством игроков, а многие из них имеют командный характер, что подразумевает сплоченность, соучастность, взаимовыручку и уважение к партнеру, даже если он игрок команды противника. Наиболее ярко этический аспект игрового пространства проявляется в игре «Сборщик мнений», где о водящем все присутствующие пишут свое мнение (как положительное, так и отрицательное), не забывая о принципе «не навреди».

В детских играх татарского народа активно задействован элемент *фантазирования*, способствующий развлечению со смыслом и обучающий подготовке ко взрослой жизни. Согласимся с Б. Чари, написавшим в своих «Методах обучения» следующее: «На первый взгляд может показаться, что между художественной, творческой деятельностью и научной работой нет ничего общего. В действительности же связь между ними есть, и притом тесная. Ребенок, который в стремлении себя выразить орудует кисточками, красками, бумагой, картоном, камешками и пр., вырезает, клеит, лепит и т. д., тем самым развивает в себе определенные навыки: умение обращаться с материалами, быть до известной степени конкретным, точным, что содействует формированию общих научных навыков. Последние, впрочем, тоже имеют творческий аспект, выражающийся в том, что истинный ученый умеет пользоваться для своих опытов простейшими имеющимися под рукой средствами. Поскольку, однако, все мы признаем, что научная подготовка должна базироваться на фактах, наблюдениях, на реальном опыте подростка, я считаю своим долгом подчеркнуть, что важнейший вид творчества – художественное слово – понуждает учащегося зорче всматриваться в реальность, глубже погружаться в опыт»⁷⁶. Приведенная цитата иллюстрирует значимость фантазийного элемента для последующего развития ребенка. Возвращаясь к детским играм татарского народа, в качестве примера приведем игру «Рассказ», где каждый игрок вносит свою лепту в сочинение истории (как реальной, так и абсурдной, своеобразной небывальщины), что приводит к непредсказуемости в поворотах сюжетной линии. При фантазировании истории в нее можно вплетать элементы театрализации, что придаст динамичность и образность игровому процессу. К числу подобных развлечений можно отнести игру «Стихотворение – песня», но задание в ней усложняется посредством внедрения в канву сюжета рифмы. Игры со словами оказываются довольно интересными, обучая ребенка свободно обращаться с ними, произвольно сочетая друг с другом и рождая новые смыслы.

В подборке детских игр приводятся стихи учителя Хайдара Салимова «Говорят животные» и «Говорят голуби», опубликованные в 1913 году. Как мы считаем,

⁷⁶ Цит. по: Родари Дж. Грамматика фантазии. М.: Самокат, 2013. С. 236.

данные произведения универсальны: их можно использовать в качестве считалки, прибаутки, загадки. Помимо этого, данные произведения, выступающие в качестве зачина, могут стать отправной точкой для фантазирования либо на заданную, либо на свободную тему. В зависимости от установки в результате совместного сочинения может появиться как реальное, так и фантастическое повествование, которое можно разыграть в виде спектакля.

В целом детские игры татарского народа можно считать составной частью игры как культурного феномена. Данное утверждение рождает закономерный вопрос: «В чем заключается специфика народной детской игры?»

Ответ на этот вопрос приводит нас в сферу языка и его национального колорита. Вспомним трепетное отношение к родному языку в поэтических строчках Г. Тукая, в которых язык выступает орудием преемственности и передачи традиции:

*О, как хорош родной язык, отца и матери язык,
Я в мире множество вещей через тебя навек постиг!
Сперва на этом языке, качая зыбку, пела мать,
А после бабушка меня старалась сказкою унять.
Родной язык, ты мне помог понять и радость с малых лет,
И боль души, когда в глазах темнеет, меркнет ясный свет.
Ты мне, родной язык, изречь молитву первую помог:
«Прости меня, отца и мать, великодушен будь, мой бог!»*

(перевод: А. Чепуров)⁷⁷

Безусловно, одно из ключевых требований игрового процесса связано с необходимостью адекватного понимания и интерпретации действий внутри него, обеспечивающих мгновенность реакции на происходящее и возможность эффективного взаимодействия. Данное требование выполнимо только при общности языка играющих, то есть все игроки должны владеть татарским языком.

Знание языка и его диалектов (в нашем контексте это казанско-татарский, мишарский, восточный) влечет за собой знание особенностей его произношения и написания, что позволяет беспрепятственно играть со словами. Так, в антологии представлена игра «Слова на одну букву», где участники, выбрав букву и тематику, за определенное время пытаются написать большее количество слов, не повторяясь между собой: «Допустим, выбрана буква “б” и договорились о том, что

⁷⁷ Тукай Г. Родной язык. URL: http://kitaphane.tatarstan.ru/tuk_5.htm

писать будут только названия животных и птиц. Один игрок пишет: буре (волк), бөркет (орел), былбыл (соловей), болан (олень), бозау (теленки) и т. д.».

Помимо языка, специфика культурной среды в играх может проявиться в знании национального фольклора (пословиц, поговорок, загадок, мифов, преданий и сказок, песенного и танцевального творчества), владении информацией о современном искусстве и творчестве национальных деятелей культуры. Данные знания необходимы при «Игре в фант», в «Рассказе», «Стихах по заказу», «Загадках» и др.

Обратим внимание на следующий момент. Безусловно, на специфичность национального колорита феномена влияет религиозный пласт культуры. Но религиозные элементы в пространстве игры недопустимы: пространство религии сакрализировано, и проникновение в него игры является кощунственным и оскорбительным. Религиозные ритуалы никогда не рассматриваются как игровое действие: они несут в себе иную смысловую нагрузку. Ритуалы серьезны и содержательно трансцендентальны ввиду того, что символизируют «внешнее выражение верований человека» в Бога, позволяющее установить с ним связь⁷⁸. Как справедливо замечает Л. Т. Ретюнских, «субъект внутри игры и внутри ритуала осознает, ощущает и оценивает себя по-разному»: для него игровое действие воплощает условность и искусственность, а ритуал – магическую подлинность⁷⁹. В игре личность способна выходить за границы необходимого, а ритуал, наоборот, погружает ее в пространство необходимости. Исходя из этого, говорить об общности игрового действия и религиозного ритуала можно только с позиций стороннего наблюдателя, не включенного в процесс.

Подводя итоги, выделим следующие моменты. Мир повседневности оказывается разнообразным и текучим. В силу постоянной погруженности в него каждым человеком он трудно осознается и схватывается рефлексией. Ситуация осложняется повторяемостью и даже рутинностью повседневного пространства, погружающих личность в состояние инертности и полудрема, что приводит к стиранию из памяти огромного количества жизненных эпизодов. Но, даже изучая повседневность прошлого времени⁸⁰, исследователь сталкивается с большим количеством трудностей. Например, временная дистанция и существование иных ценностных

⁷⁸ Церковные обряды // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона: В 86 т. (82 т. и 4 доп.). СПб., 1890–1907.

⁷⁹ Ретюнских Л. Т. Философия игры. М.: Вузовская книга, 2002. С. 77.

⁸⁰ В эссе взят исторический сегмент XIX – начала XX вв., в рамках которого произведена реконструкция детских игр татарской повседневности.

доминант в культуре оказываются не всегда адекватно воспринимаемыми и интерпретируемыми исследователем. Наличие различных (нередко противоречивых) источников, безусловно, несущих на себе печать субъективности, затрудняет понимание эпохи и людей, живущих в ней. Интенсивные преобразования, имеющие место в описываемом отрезке культуры, также затемняют ситуацию. Неслучайно наше эссе мы охарактеризовали как философские интуиции, предлагающие один из вариантов интерпретации повседневности, идентичности, детства и игры.

Обращаясь к повседневности татарского народа, заключим следующее. Начиная с XIX века в татарском укладе жизни происходят перемены. В повседневную, особенно городскую, жизнь проникают новые тенденции, способствующие европеизации как татарского, так и русского населения. Подобные преобразования произошли во всех сферах жизни. Внимание стало уделяться образованию, в котором появились светские дисциплины, повысился уровень грамотности, началась издательская деятельность, рождались новые виды и стили искусства (литературного, музыкального и театрального), возникла городская мода. Перечисленное оказывало интенсивное влияние на мировоззрение и миропонимание. Направленность на просвещение и достойное образование как для мальчиков, так и для девочек, дающие своеобразную «путевку в жизнь», повлекли за собой рационализацию повседневного устройства.

Одним из культурных феноменов, в котором сконцентрировались воспитательно-образовательные установки эпохи, а также эстетические и нравственные ценности, можно назвать игру и ее разновидность – народную детскую игру. Она способствует социализации, обучая жизни в игровой форме. Детская игра, преследуя различные воспитательно-образовательные цели (особенно интеллектуальные и физические), учит быть активным и внимательным, заставляя действовать «здесь и сейчас», принимая решения и неся за них ответственность. Можно считать, что детская игра как пространство бытия ребенка представляет собой особую практику *Я*, раскрывающую *себя-для-себя* (субъективный модус, связанный с индивидуализацией) и *себя-для-мироздания* (объективный модус, связанный с социальностью). Именно детская народная игра, освобожденная от налета гламурной современности, в своей непосредственности и чистоте становится своеобразной заботой о себе, помогая понять *Я*, сформировать определенные качества и проявиться в социокультурном пространстве. Она подготавливает ребенка к культурной среде, ее коллективности, правилам и условиям бытия вместе/в-месте. Детская игра выступает в качестве мощной связки традиций и новаций, детского и взрослого периодов жизни человека, личного и коллективного, эмоционального и рационального, сознательного и бессознательного. Она стимулирует в ребенке

развитие умственных и физических способностей, приучая к приключенческому/*при-ключе-нческому* формату жизни, связанному с постановкой задач, выработке алгоритмов их достижения и активному осуществлению задуманного.

Являясь органичной частью игр в целом, детские игры татарского народа обнаруживают в себе их типичные элементы. Демонстрируя при разворачивании *серьезную несерьезность/несерьезную серьезность*, они воплощают интермедийность и инобытийность, вовлеченность как инклюзивность, добровольность, неординарность, эстетичность, ограниченность в пространстве и времени, фиксированность правилами и спланированный характер.

Универсальный характер народной детской игры, благодаря чему в нее могут играть все люди, независимо от возраста, национальной принадлежности, говорит в пользу игрового инстинкта и игровой архетипичности, позволяя называть личность – *Ното Луденс/человек играющий*. Дело в том, что инстинкт как телесная составляющая и архетип как элемент сознания оказываются взаимосвязанными между собой, что позволило К.-Г. Юнгу ввести понятие «коллективного бессознательного». Последнее, воплощаясь в играх, делает их универсальными для всей истории и культуры человечества, демонстрируя в своей разновидности детской игры идею круговорота или «вечного возвращения» (М. Элиаде).

Несмотря на давность своего происхождения, детские игры оказываются созвучными современности: в них могут играть сегодня дети и взрослые, что очередной раз подчеркивает их вневременной характер и цикличность возвращений. Спецификация национальной игры, выраженная в языке, высветивании элементов фольклора и традиций, позволяет личности из другой культурной среды приобщиться к миру татарской культуры, изучению языка и обычаев.

В условиях современных кризисов именно повседневный опыт ориентирует человека, помогая его «рассеянному сознанию», собраться в запутанном лабиринте жизни, проявляя себя. Содержательная игра как элемент повседневности, имеющая своей целью восстановление духовного равновесия посредством интеллектуальной или физической тренировки, оказывает позитивное влияние на личность, внося психологическую разрядку и разнообразие в рутинность существования, фокусируя внимание на новых свершениях. Перечисленное позволяет призвать всех периодически погружаться в мир детской игры.

*Я играет в себя,
Я играет с судьбой,
Разыскивая пределы.
Погружаясь в миры,*

*И довольный собой,
Я, творя соразмерность.
Виртуозно меняя
Маски игры,
Я свободно
в своих проявлениях.
Соблюдая режим
И правил каскад,
Игра подводит к свершениям.
Фантазийность игры,
Гармоничный расклад
Не приводит к конфликтам с собою.
Я в игре до конца
Понимает себя,
Возвращаясь к себе обновленным.*

Е. Л. Яковлева

Научно-популярное издание

Серия «Сокровищница Татарстана»

**РАЗВИВАЮЩИЕ
ДЕТСКИЕ ИГРЫ ТАТАР:
ПО СТРАНИЦАМ ЖУРНАЛОВ
НАЧАЛА XX ВЕКА**

Главный редактор *Г. Я. Дарчинова*

Редакторы: *Т. В. Андреева, Н. В. Караблинова,*

Н. Р. Мазитова, Г. Г. Тарасова

Технический редактор *О. А. Аймурзаева*

Дизайнер обложки *Н. Е. Коняхина*

ISBN 978-5-8399-0615-0



Подписано в печать 15.05.2017. Формат 70х100 1/8
Гарнитура Times NR, 10. Усл. печ. л. 20,8. Уч.-изд. л. 16,28
Тираж 2000 экз. Заказ № 70.



Знак информационной продукции
(Федеральный закон № 436-ФЗ от 29.12.2010)



Казанский инновационный университет им. В. Г. Тимирязова (ИЭУП)
420111, г. Казань, ул. Московская, 42. Тел. (843) 231-92-90
e-mail: zaharova@ieml.ru

Отпечатано с готового оригинал-макета в типографии КИУ
420108, г. Казань, ул. Зайцева, 17.