

Мария Гаврилова

Трансформация традиционных русских игр в советской педагогике (1920–1930-е гг.)

Игра — чрезвычайно многозначное понятие, культурный феномен, имеющий множество проявлений. Это обстоятельство всякий раз ставит исследователя перед необходимостью определения того, что он считает игрой, и уточнения, какие именно игры им рассматриваются. Автора этой статьи игра интересует прежде всего как «продукт»¹, т.е. как невербальное произведение, сюжет которого репрезентируется в виде набора совершаемых по правилам действий. В качестве подобного рода произведений я в первую очередь рассматриваю игры, существующие в рамках традиционной культуры. Такие игры можно назвать традиционными.

От этого рода игр следует отличать, с одной стороны, спонтанные, свободные игры, возникающие под влиянием текущих впечатлений и исчезающие с появлением новых впечатлений, а с другой — игры, не связанные с традиционной культурой: салонные, настольные, викторины, спорт (в понимании, приближенном к современному) и т.п.

Мария Владимировна Гаврилова
независимый исследователь,
Москва
mariavl.gavrilova@gmail.com

¹ В отличие от понимания игры как «процесса», т.е. как вида деятельности, например у Е.А. Покровского, В.Н. Всеволодского-Гернгросса. См. понимание игры как «продукта» у О.И. Капицы, М.Н. Мельникова [Мельников 1987: 107].

По определению Г.С. Виноградова, традиционные игры можно разделить на два вида: 1) оформленные, или формальные, игры и 2) импровизационные [Виноградов 1925: 51]. Формальные игры — это игры с наиболее строго закрепленным в правилах сюжетом, распределением ролей и словесным материалом, т.е. такие игры, которые в первую очередь могут быть названы произведениями невербального фольклора, таковы известные всем «Прятки», «Жмурки», «Волк и гуси» и многие другие. Под импровизационными понимаются игры, широко распространенные, бытующие на протяжении долгого времени, однако не обладающие устойчивым сюжетом и формальными правилами, протекающие с большой долей импровизации, — «Дочки-матери», «Войнушка», «Свадьба», «Похороны» и т.п.

Игру как понятие и традиционные игры как вид игр часто связывают с детством, говоря о «детских играх», однако это не всегда корректно, особенно если речь идет о формальных традиционных играх. Дело в том, что большинство подобных игр, даже будучи записанными от детей, изначально сложились и долгое время бытовали в качестве взрослых развлечений и взрослых обрядовых игр и именно от взрослых перешли к детям [Капица 1928: 8–9]. Процесс вымывания традиционных игр из взрослого репертуара и переход их в разряд детских происходил на протяжении всего XIX в. и к рассматриваемому нами периоду (1920–1930-е гг.) еще не завершился. Поэтому нельзя сказать, что авторы игровых сборников 1920–1930-х гг. опирались исключительно на детский традиционный игровой репертуар. Кроме того, не все из рассматриваемых мною игровых сборников адресованы детям: некоторые предназначены для организации досуга и культпросветработы в молодежной и взрослой среде [Родин 1922; Патыш 1924; Игры в деревне 1927; Игральные вечеринки 1930], однако способы использования и трансформации традиционных игр в тех и других сборниках схожие.

Цель данной статьи — рассмотреть, какие традиционные игровые сюжеты оказались востребованы советскими педагогами 1920–1930-х гг., какие типы игр — неприемлемыми для их целей, каким изменениям подверглись традиционные игры, что в них было акцентировано, что убрано, а что искусственно внесено.

Игры, в том числе традиционные, используются в педагогике с конца XVIII в. (Ф. Фребель, Ж. Пиаже). Однако с самого начала их применения в качестве одного из важнейших инструментов воспитания к ним сохранялось двойственное отношение. С одной стороны, казалось очевидным, что игра чрезвычайно полезна, т.к. интересна детям, может использоваться

в качестве гимнастики, способствует гармоничному физическому и психическому развитию детей, общению, познанию мира и т.д. С другой стороны, многое в игре всегда вызывало у педагогов настороженность. Во-первых, дети, играя, склонны подражать тому, что видят и слышат вокруг себя, и не все, что привлекает их внимание, для них полезно, например пьянство, воровство, насилие и т.п. Во-вторых, будучи средством иллюзорного воплощения нереализуемых желаний (З. Фрейд), игры могут быть агрессивными, отражать ранние проявления сексуальности, что неприемлемо для воспитателей. На это обращали внимание все, кто занимался сбором, записью, изучением и пропагандой традиционных игр.

Существуют два взгляда на традиционную игру у детей. Согласно первому (его придерживаются прежде всего этнографы и фольклористы), все игры, независимо от того, хороши они или плохи, полезны или вредны, подлежат обязательной регистрации, описанию и изучению, т.к. отражают те или иные особенности детской психологии, народного быта и т.п. [Виноградов 1922: 7]. Приверженцы второго взгляда, в большинстве (но не исключительно) педагоги, считают, что в детские игры необходимо вмешиваться, стараясь минимизировать в них нежелательные элементы.

Влияние этих точек зрения прослеживается с самого начала возникновения интереса к игре. Уже первые собиратели традиционных русских игр обращают внимание на то, что народные игры далеко не всегда педагогичны. Так, И.П. Сахаров, один из первых публикаторов таких игр, сетует на то, что среди них часто попадаются глупые, скучные, бессодержательные («Захарка» [Сахаров 1990: 162]) и даже злые («Агарушик» [Там же: 171]), а также замечает, что «все детские игры сопряжены на Руси с опасностями» (битьем, возможностью травм, огнем — «Чижик», «Пыж», «Кулачный бой» [Там же: 164, 168, 175]). Похожие соображения можно отыскать практически в любой изданной в XIX в. подборке традиционных игр¹. Однако большинство тогдашних авторов все-таки придерживаются «этнографической» позиции и стремятся фиксировать, а не оценивать то, что видят.

По мере роста к концу XIX в. популярности игр как средства воспитания отношение к ним дрейфует в сторону «педагогической» точки зрения. Ключевой, переломной в этом смысле работой можно назвать труд Е.А. Покровского «Детские

¹ «Наши детские игры построены большей частью еще на кулачных началах: весь интерес игры сосредоточивается на наказании» [Кудрявцев 1871: 5–7]. Известно «немало детских простонародных игр, которые не можем рекомендовать для детских упражнений как мало пригодные и даже прямо вредные или в отношении здоровья, или в отношении приличия» [Покровский 1895: 33].

игры, преимущественно русские», впервые опубликованный в 1887 г., переизданный в 1895 г. и оказавший огромное влияние на все выходявшие впоследствии в России работы об игре. Книга Покровского содержит уникальный материал беспрецедентного объема (игры были собраны при участии 2000 корреспондентов: учителей народных училищ, сельских священников, земских деятелей и других лиц). Создается впечатление, что практически все традиционные русские детские игры нашли отражение в этой книге. При этом монументальную работу предвяряет обширная теоретико-педагогическая часть, в которой тщательно обосновывается необходимость применения игр для оздоровления детей, а также содержатся настоятельные призывы к педагогам и педиатрам изучать игру и организовывать специальные условия для детских игр.

Призыв Покровского был услышан: на рубеже XIX–XX вв. издаются игровые сборники и пособия, организуются детские игровые площадки (прообраз центров внешкольной работы) [Минский 1972: 115], открываются специальные педагогические курсы, на которых готовят работников для этих площадок¹. Педагоги и игроведы, конечно, ставят перед собой задачу не столько наблюдать, фиксировать и сохранять местную самобытность детских игр, сколько обучать детей специально отобранным, полезным, «правильным» играм. В своих отчетах педагоги-игровики отмечают, что городские дети совсем не знают игр, кроме самых примитивных. В то же время начинают набирать популярность спортивные игры: футбол, баскетбол, гандбол, встречавшиеся педагогами весьма неоднозначно и часто характеризовавшиеся как грубые и опасные.

Дореволюционные педагогические игровые сборники имеют пестрый состав. В них много традиционных русских игр («Каравай», «Мак», «Бояре», «Просо», «Горелки», «У медведя на бору», «Коршун», «Короли», «Волк и овцы», «Колдуны», «Просо жать», «Лапта русская» и др. [Справочник курсов по внешкольному воспитанию 1915; Детские площадки г. Твери 1916]). Кроме этого приводятся иностранные игры («Крикет», «Крокет», «Барр», Итальянская лапта, Швейцарская лапта и т.п.), а также игры, источник происхождения которых определить невозможно. Часть подобных игр имеет образные названия («Удав и звери», «Война Алой и Белой розы»), часть называется по применяемому в игре инвентарю и / или основному движению («Мяч-перепрыжка», «Догоняй» и т.п.). Некоторые игры представляют собой модификации традиционных игр.

¹ Наибольшим авторитетом в эти годы пользовались Высшие курсы имени П.Ф. Лесгафта, несколько ниже котируются Московские педагогические курсы Д.И. Тихомирова, курсы при Московском государственном народном университете имени А.Л. Шанявского и др.

Прежде чем назвать эти игры и рассказать, каким образом они модифицированы, необходимо объяснить, на какой основе вообще возможна модификация традиционных игр. Исследователи традиционных русских игр указывают на то, что они состоят из определенных структурных элементов — движений, стержневых действий [Всеволодский-Гернгросс 1933; Морозов, Слепцова 1996]. Количество этих действий ограничено: соревнование, попадание предметом в цель, подбрасывание, разрывание цепи, прохождение в ворота, имитация действия (пантомима) и т.д. — и каждое из них, как считают многие исследователи, изначально имело определенный магический смысл [Морозов 1999: 382–384].

Фактически в традиционной культуре бытует не бесконечное разнообразие произвольно скомпонованных друг с другом игровых действий, а ограниченный круг уже сложившихся сюжетов. При разрушении во второй половине XIX — начале XX в. традиционной игровой культуры игры потеряли связь с календарными и окказиональными обрядами, магический смысл игровых действий забылся, а сами эти действия перестали быть столь тесно связаны с традиционными игровыми сюжетами. Возникли условия для более свободного комбинирования игровых действий друг с другом. Немалую роль в этом процессе сыграли предпринимавшиеся с конца XIX в. попытки управлять детскими играми: внедрение в детскую среду игр «сверху», стремление исключить «вредные» игры. Появились работы, в которых традиционные игры подвергаются анализу, раскладываются на составляющие, этим составляющим дается оценка с точки зрения их педагогической полезности и вредности [Душечкин 1903]. Таким образом, у специалистов, занимающихся практическим применением игр, формируется представление о том, что игру можно разять на части, а потом собрать заново, убрав «лишние», заменив «неудачные» «удачными», словом, улучшив игру.

Пожалуй, главным нововведением стало появление в играх фигуры *руководителя* (ведущего) — человека, по инициативе которого заканчивается одна игра и начинается другая, который следит за выполнением правил и отдает команды, меняющие ход игры. Это одновременно главный зритель, судья и дирижер игры. В традиционных играх такой фигуры нет, все эти функции выполняются сообща коллективом игроков. В этом смысле можно сказать, что традиционная игра демократична, а «педагогическая» — авторитарна.

Простейший и самый очевидный способ модификации игры — усложнение правил. Так, в одном из сборников наряду с классическим вариантом известной игры «Кошки-мышки» предлагается вариант с лабиринтом:

«Кошка и мышка с лабиринтом». <...> Все играющие становятся рядами, держась за руки, лицом в одну сторону. Двое игроков изображают кошку и мышку. Кто-нибудь из игроков, а лучше всего руководитель, командует начать игру. Мышка бежит по рядам, кошка — за ней; ворот здесь нет, но поймать мышку очень трудно: когда руководитель видит, что кошка догоняет мышку, он командует всем игрокам повернуться, положим, влево. Игроки повертываются и тотчас снова схватываются руками; получают уже ряды в другом направлении, и мышка оказывается далеко от кошки [Торопов 1916: 24–25].

Подобной модификации подвергаются и другие игры. У игры «Пятнашки» («Ловишки») появляются такие варианты, как «Пятнашки с мячом», «Пятнашки от земли», «Пятнашки круговые», «Прерванные пятнашки», «Турецкие пятнашки» и т.д. У игры «Лапта» — «Лапта втроем», «Лапта с дорожкой», «Лапта с кругом» и т.д. Простые «Горелки» дополняются вариантом «Двойные горелки» — с четырьмя рядами игроков и двумя водящими.

Игра могла быть модифицирована путем замены сомнительных с педагогической точки зрения элементов (названий, текстов, видов действий) на полезные при сохранении сюжета. Основой для модификации такого типа стала, например, традиционная игра «Краски». Сюжет этой игры не понятен, даже бессмыслен с точки зрения тех, кто ищет в игре отображение каких-то реальных событий, она статична, перегружена разговорами. Кроме того, верующие считали присутствие в игре ангела и черта кощунством [Сахаров 1867: 322–324].

«Игра в краски (в ангела и черта)». Играющие садятся в ряд; выбирается ангел и черт. Ангел дает секретно названия участвующим: «ты будешь ворха, ты голубая, ты белая» (краска). Давши названия, ангел отходит в сторону. С гримасами и стуча палкой, подходит черт к сидящим. «Стук, стук у ворот!» говорит он. «Кто тут?» спрашивает ангел. «Идет черт-косорот». — «Почто?» — «По краски». — «На что краски?» — «Сани красить». — «Почто сани?» — «Жениться хочу». — «Какие надо краски?» Черт наугад называет какую-нибудь краску. Если черт угадает, т.е. сказанной им краской назван кто-нибудь из сидящих, тогда черт берет мальчика, названного этой краской, и уводит в сторону. Разговор продолжается до тех пор, пока черт не уведет всех сидящих. <...>

Игра эта в нижегородской губернии играет и проще. Участвующие называют себя красками; водящий подходит к ним, и его спрашивают: «по какой дорожке ты шел?» Водящий должен называть какую-нибудь краску, и тот, чья она, сменяет его [Кудрявцев 1871: 33–34].

Чтобы сделать эту популярную игру более приемлемой, спорных персонажей переименовывают, вносят в игру логику, делают ее более подвижной, вводят ловлю:

«Звери». <...> Один из играющих избирается хозяином зверей, другой — покупщиком, остальные игроки — зверями. Каждый из зверей берет себе особое название, например: один называется слоном, другой львом, третий обезьяной или волком, медведем, лисицей и т.п. Звери становятся в загон, хозяин около него в поле, покупатель — в своем доме. Игра начинается с того, что покупатель — подходит к хозяину и спрашивает его: «Хозяин, есть у вас обезьяна?» — «Есть», отвечает хозяин. — «Сколько она стоит?» — Хозяин назначает какую-нибудь цену, наприм. десять рублей, и протягивает свою руку: это значит, что покупатель должен быстро ударить по ладони хозяина десять раз. <...> При первом же ударе проданный зверь бежит в дом покупателя и оттуда обратно к загону. Если зверь не воротится в загон ранее, чем покупатель отсчитает положенное число ударов, то последний бежит за зверем и старается его поймать. Если это покупщику удастся, то он отводит пойманного зверя в свой дом, а сам снова возвращается к хозяину и покупает другого зверя, которого старается поймать. Если же он не поймает вызванного им зверя, то меняется с ним своей ролью, так что зверь становится покупщиком, а покупатель — зверем [Филитис 1894: 19–20].

Другой пример. Игра «Прорываты» недостаточно образна, поэтому автор сборника считает целесообразным дать действующим сторонам игры наименования:

«Переры» («Тары бары», «Прорываты»). Дети разделяются на две равные партии, выстраиваются двумя шеренгами (стенками) друг напротив друга <...>, причем крепко берутся за руки, образуя таким образом каждая партия крепкую цепь. Потом из каждой партии по очереди начинают звать: «Тары-бары! Дайте нам такого-то». Названный отделяется от своей партии, бежит к зовущим, <...> старается прорвать образуемую ими цепь. Если это ему удалось, тогда он уводит с собой в свою партию одного из оторванных по выбору; если же нет, то сам остается во враждебной цепи [Покровский 1895: 139].

«Змея и еж». Играющие разделяются на две партии, одна становится посередине поля и, схватившись за руки, изображает змею, причем в середине цепи ставятся самые сильные игроки. Из другой партии выходит один игрок, изображающий ежа, и быстро бежит навстречу змее, стараясь разорвать цепь; если ему это удастся, то вся меньшая оторванная часть змеи должна идти в другую партию, если же разорвать не удалось, то сам этот игрок идет в состав этой партии. После змею уже изображает вторая

партия, а из первой выходит еж и также старается разорвать цепь [Торопов 1916: 116–117].

Модификации игр в дореволюционных сборниках имеют целью внести в игру логику, движение и разнообразие. Они касаются главным образом физкультурной и развлекательной сторон игры и не вносят в нее идеологического содержания.

Можно сказать, что к началу XX в. игра становится «модной темой», в России разворачивается мощное движение по собиранию, публикации, пропаганде и педагогическому применению игр. Общим местом в эти годы становится представление, что игра является чем-то большим, нежели простое развлечение, что она влияет не только на тело, но и на сознание. В игре начинают видеть не только способ оздоровления, своего рода детский вариант гимнастики (такой взгляд был характерен для Е.А. Покровского и его современников), но и средство умственного, нравственного, общественного и эстетического воспитания [Краевский 1902; Душечкин 1903].

После 1917 г. коммунистические идеологи находят во всеобщем увлечении игрой особые возможности. Дети и молодежь, которым в первую очередь интересны игры, являются предметом повышенного внимания новой власти. Поскольку дети в наименьшей степени впитали мораль и идеологию прошлого, они представлялись советским идеологам «чистым листом», материалом, из которого путем мощного и целенаправленного идеологического воздействия, в том числе с помощью специально подобранных и «улучшенных» игр, можно в сравнительно короткие сроки вылепить «нового человека» — борца за классовые интересы и строителя коммунистического общества [Салова 1998: 3].

В 1918 г. начинает выходить альманах под названием «Игра». В этом неперіодическом издании публикуются материалы самого разного свойства: теоретические статьи, сценарии детских представлений, воспоминания, объединенные общей темой — воспитание посредством игры. В предисловии к первому номеру альманаха, которое написал сам нарком просвещения А.В. Луначарский, объявлено, что игра является корнем всех изобразительных искусств, поэзии, науки, религии и всей обрядовой стороны государственности [Луначарский 1918: 2]. Если трактовать игру таким образом, то становится понятным повышенное внимание к ней коммунистических идеологов. Далее А.В. Луначарский призывает: «Детям не только нельзя препятствовать играть, надо *помогать* им играть. Надо осторожно, рукою нежной, о любящих пальцах, направлять резвый ручеек в благоприятную сторону, по благоприятному ложу» [Там же: 2; курсив автора].

Этот призыв был воспринят как прямое руководство к действию. В 1920-е гг. издается большое количество игровых сборников и пособий [Минский 1972: 117–118], организуются всевозможные комиссии, бюро и отделы, чья работа посвящена детским играм, детским праздникам и детскому театру, в Москве создается Научно-исследовательский институт детских игр и праздников (1921–1922), после 1923 г. ставший отделом Института методов внешкольной работы.

Работа с детской игрой осуществлялась в двух направлениях. Одно из них можно назвать «эстетическим», именно его представители издают альманах «Игра». Они видят в игре прежде всего проявление так называемого «театрального инстинкта»¹ и зачаток искусств. Именно в этом ключе рассматривает игру и А.В. Луначарский. Надо сказать, что восприятие детской игры, особенно драматической, в качестве первой ступени на пути к театральному искусству было широко распространено среди теоретиков искусства начала XX в., таких как Н. Бахтин, С. Русова, А. Ростиславов, Н. Евреинов. Известный историк и теоретик театра В.Н. Всеволодский-Гернгросс, впоследствии подготовивший другой знаменитый сборник традиционных игр — «Игры народов СССР», вышедший в 1933 г., во вступительной статье ко второму номеру альманаха «Игра» пишет: «Преподаванию отдельных искусств [в школе] должны предшествовать совместные игры, являющиеся не столько средством физического воспитания, сколько главным образом одною из форм синкретического искусства» [Всеволодский-Гернгросс 1918: 3–4].

В 1920 г. Наркомпрос издал две методические программы — «Драматизация в школе первой ступени» и «Драматизация в школе второй ступени», в которых последовательно проводится та же мысль. Анонимный автор, считая драматизацию необходимой частью школьного учебного и воспитательного процесса, советует использовать только те драматические формы, которые близки ребенку, в первую очередь игры, поскольку они, по мнению автора, являются первичной формой драматического творчества. Для учащихся школ первой ступени (8–11 лет) в качестве материала наряду с импровизацией бытовых сенок и инсценировкой детских стихотворений и песен рекомендуется использовать традиционные русские хороводные и драматические игры: «Медвежья потеха», «Уж я сеяла, сеяла ленку», «Как по морю», «Кувшинчики», «Черт и овцы».

В первой половине 1920-х гг. выходят сборники, авторы которых развивают именно это направление работы. Авторы книг «Игра-драматизация в школе» [1923] и «Драматизованная игра»

¹ Автор термина — американский психолог, основоположник педологии Гренвилл Стенли Холл.

[Ольденбург 1925] в качестве материала работы с детьми предлагают особую разновидность игры — «драматическую игру». Эта игра представляет собой нечто среднее между импровизационной игрой и драматической сценкой. Авторы против того, чтобы дети разучивали готовый текст и представляли пьесу перед зрителями. Они дают детям темы, сюжетные заготовки, например по популярным сказкам, и предлагают им разыгрывать их. Целью подобных занятий объявлялось речевое, эстетическое и эмоциональное развитие, а часть материала, предлагаемого для разыгрывания, была связана с традиционными играми.

В этом отношении особенно интересен сборник 1925 г. Своей главной задачей его автор называет развитие «драматического инстинкта», конечной целью которого, по его убеждению, должно стать не участие в профессиональном или любительском театре, а «уменьше художественно оформить яркие разнообразные моменты жизни», т.е. подготовка «высокохудожественного массового праздника» [Ольденбург 1925: 11]. Материал в нем разработан на основе таких игр, как «Кошки-мышки», «День и ночь», «Турецкие пятнашки», «Гуси-лебеди», «Затуши свечку». При этом в них по сравнению с народными играми более подробно разработаны образы персонажей, больше внимания уделяется «рисунку движения» и в большей степени акцентирован сюжет (завязка, кульминация, развязка). Однако, по замыслу автора, это все-таки не драматические сценки, а именно игры: в них допускаются сюжетные повторы, отсутствует разделение на главных и второстепенных персонажей, участники могут изображать как одушевленные (животных, птиц), так и неодушевленные (мышеловка, ворота, печка) предметы [Там же: 23–25]. Часть предложенных «драматизованных игр» основана на сказках «Почему у зайца короткий хвост», «Ерш Ершович сын Щетинников», «Кот и лиса», «Семеро швабов». Сюжеты сказок также адаптированы в соответствии с этими требованиями, но в обратном направлении: вместо единичных героев введены коллективные (коты и мыши, журавли и цапли), при их разыгрывании участникам не даются готовые слова, оставлена свобода для импровизации.

Другое направление игровой педагогики видело в играх средство физического, психологического, социально-бытового и классового воспитания. Влиятельный в вопросах просвещения и воспитания идеолог Н.К. Крупская в часто цитируемой впоследствии статье пишет: «Есть игра и игра. Есть игры, вырабатывающие жестокость, грубость, развивающие национальную ненависть, плохо действующие на нервную систему, вызывающие азарт и тщеславие. И есть игры, имеющие громадное воспитательное значение, укрепляющие волю, вос-

питывающие чувство справедливости, умение помогать в беде и т.д. Путем игры можно воспитать зверя, путем игры можно воспитать коммуниста» [Крупская 1959: 95].

Согласно влиятельной в середине 1920-х гг. рефлексологической теории, поведение человека диктуется условными рефлексами, выработанными под влиянием среды. Поэтому суть воспитания видели в выработке нужных условных рефлексов путем целенаправленного воздействия на ребенка [Салова 1998: 16–17]. Перед детской игрой, таким образом, ставятся две задачи. Во-первых, вырастить здоровое молодое поколение: игра осмысливается в качестве средства совершенствования условных рефлексов, необходимых для труда и обороны, а также для развития «трудовых щупальцев» [Корнильева-Радина, Радин 1927: 27–30], т.е. органов восприятия. Во-вторых, правильные рефлексы должны быть сформированы не только в области физического развития и трудовых навыков, но и в области реакции на актуальные политические события.

Игра, предназначенная для того, чтобы привить юному поколению правильные привычки и правильные с точки зрения классовой идеологии представления о мире, применялась наряду с другими способами подобного воздействия (школьные уроки, труд, клубная работа, кино, театр и т.д.). Выработка «правильных» привычек и «правильного» мировоззрения кроме всего прочего предполагала и избавление детей от «неправильных» привычек и «неправильной» картины мира, нашедших отражение в традиционных играх, которые требовалось избавить от этих вредоносных элементов.

Стремление очистить детскую игру от всего непедагогического было свойственно и педагогам более раннего времени. Так, врач М.И. Покровская в книге, изданной через год после выхода сборника Покровского, рекомендует исключать из детского репертуара такие игры, как «Коршун» и «Волк и овцы», т.к. в них дети вынуждены изображать персонажей, обнаруживающих «хищнические наклонности», «жестокость и безжалостное отношение к цыплятам, отрываемым от матери», «хитрость и склонность к воровству» [Покровская 1896: 39], что, по мнению автора, может нанести вред детской психике. В качестве примера для подражания Покровская приводит опыт известного швейцарского педагога Фридриха Фрёбеля, который одним из первых стал применять игры в качестве элементов воспитания. Воспитанники одного из созданных им учреждений играли в побег арестантов из тюрьмы. Фрёбель заметил, что детям больше всего нравится разыгрывать освобождение из пут и предложил им вместо тюрьмы играть в бабочку, выбирающуюся из кокона [Там же: 43–44].

В популярном игровом сборнике под редакцией Я.И. Душечкина, вышедшем в 1903 г., в конце приведен целый список игр, игровых состязаний и наказаний, непригодных для употребления. Среди них игры, потенциально вредные для здоровья — содержащие силовые приемы («Кули вешать», «Кандалы», «Редька», «Хрен»), травмоопасные прыжки («Чехарда»), имитирующие потерю ориентации в пространстве («Бешеный теленок», «Колесо», «Косые огороды», «Слепая баба»), включающие слишком сложные гимнастические элементы (все виды борьбы, состязания в перетягивании чего-либо, прыжки с шестом и т.п.). Также в качестве непригодных отмечены игры, подающие пример противоправного и агрессивного поведения («Воры», «Палач», «В разбойники»), содержащие в качестве неотъемлемого элемента битье («Комар», «Золотая банька»), случайные имитационные («Женские работы», «Коровки»), бессодержательные игры («Дрема», «Захарка», «Перхули», «Крестики, трубочисты», «Печенки», «Сваха»), состязания в дальности и меткости плевков и игровые наказания (денежный штраф, шелчки, щипки, дергать за волосы, бить, прогонять сквозь строй, возить на спине, клочить голову, бросать в рот землю, носить в зубах чиж¹, кричать в уши и др.) [Душечкин 1903: 422–424].

Советские педагоги 1920–1930-х гг. к «нежелательным элементам» также отнесли грубые, жестокие и травмоопасные игровые приемы, характерные для мужских, мальчишечьих игр. В одной из статей сборника «Игры и развлечения», вышедшего в 1922 г. под редакцией видного идеолога и энтузиаста игрового движения В.Г. Марца, приводятся следующие соображения: «Существуют игры с отвратительными приемами наказаний: по форме грубые, по существу анти-моральные или причиняющие какой-либо физический вред. Такие игры должны быть совершенно изъяты, или из них должны быть выброшены такие элементы» [Гориневский 1922: 17]. Скорее всего, имеются в виду восемь видов игровых наказаний, приведенные в сборнике Покровского [Покровский 1895: 53–60], часть из них заключается в битье проигравшего, кормлении его землей и т.д. Далее нарекания вызывают и некоторые «опасные для здоровья» игры: со сложными акробатическими прыжками, например «Чехарда», с ударами кнутом и кулачные бои, такие игры, как «Кандалы» и «Колика-баба», где игроки должны с разбегу прорывать сцепленные руки.

Помимо явно «вредных» с физической и моральной точек зрения игр педагоги считают необходимым бороться и с про-

¹ Заостренная палочка, применяемая в игре «Чиж».

сто «бесполезными» играми. Тот же Марц считает таковыми хороводные игры с драматизацией действия: «Каравай», «Звездочка ночная», «У нашего соседа карие глаза», «Растворяйтесь, Китайские врата, я еду в Китай-город», «Бова Королевич» [Марц 1925: 286–288].

Большое раздражение у советских педагогов 1920-х гг. вызывали и игры с элементами сексуального характера: с выбором пары, поцелуями, объятиями и конфузными действиями. Так, В.Г. Марц вообще предостерегает руководителей организовывать совместные игры мальчиков и девочек, т.к. они могут вызывать половое возбуждение, в то время как задача игр — отвлекать ребят от вредных мыслей, учить их владеть собой [Марц 1925: 58–60]. По той же причине, из-за наличия элемента сексуальности, Марц решительно против употребления детьми и подростками традиционных хороводных игр [Там же: 286–288]. В.В. Гориневский в книжке, вышедшей в 1930 г., пишет: «Раннее развитие любовных чувств у подростков, эта ранняя половая романтика опасна во многих отношениях. Вожатый должен употреблять много стараний, чтобы не дать ей развиться широко. Игры подростков, несмотря на то что заключают в себе некоторые сексуальные элементы, в большинстве случаев представляют прекрасное средство отвлечения от половой романтики» [Гориневский 1930: 93–95]. Поцелуи в ходе игры рекомендуется исключать, даже если речь идет не о детях, а о молодежи [Родин 1922: 72–87].

Наконец, неприемлемыми называются азартные игры, такие как «Орлянка» и «Свайка», и педагогам предлагается тактично заменять игры, в которых азарт носит грубый характер (основанные на случайности и предполагающие денежный выигрыш), на игры, в которых азарт основан на спортивных достижениях [Марц 1925: 286–288].

В целом следует отметить, что осуждению, исправлению или изъятию подвергаются главным образом традиционные, или, как их называют сами авторы, «бытовые» и «самодеятельные» игры. Именно поэтому В.Г. Марц в своих лекциях хотя и предлагает будущим педагогам-игровикам включать в игровую программу «классические русские» и «краевые» игры наряду с взятыми из английских книг, однако прямо не советует строить программу целиком на народных играх [Марц 1925: 280].

Что касается внесения в игры «правильного» содержания взамен «неправильного», то в середине 1920-х гг. начинают один за другим выходить сборники таких игр, которые, по убеждению авторов, наилучшим образом соответствуют потребностям советских детей.

Если говорить о темах «идеологически выдержанных» игр, то все они связаны с современностью, с актуальными для 1920-х гг. событиями. Первой по значимости темой становится классовая борьба. В 1924 г. выходит сборник «Игры юных ленинцев», в котором предлагаются игры, проверяющие юных ленинцев на знание революционных дат и событий («Юный ленинец, внимание», «Революционный рассказчик», «Подвижной революционный календарь» [Игры юных ленинцев 1924: 3–9]), текущей политической обстановки и законов детской ленинской организации («Законы ленинца» [Там же: 26–28]). С 1925 г. начинается выходить серия брошюр под общим названием «Революционные игры юных пионеров» (автор Г.А. Палепя): в каждой книжке приводится по одной игре, причем описание правил предваряется небольшим рассказом о том, какое событие положено в основу сюжета. Например, в игре «Долой цепи рабства!» [Палепя 1925 V] это многовековая борьба с поработителями трудового народа: аристократией, церковью, буржуазией, — а в игре «Руки прочь!» [Палепя 1925 XIII] — предостережение мировой буржуазии против посягательств на СССР. В сборнике «Новым детям — новые игры», вышедшем в 1927 г., есть игры, «рассказывающие» о политических заключенных («На помощь узникам капитала» [Корнильева-Радина, Радин 1927: 99–100]), о союзе крестьян и рабочих («Рабоче-крестьянская смычка» [Филитис 1926: 42–43]), об агитации на капиталистических фабриках («Агитаторы» [Корнильева-Радина, Радин 1927: 109–110]), «Пролетарий, руку» [Там же: 118–120], «Аресты коммунистов» [Там же: 145–146], «Красное знамя» [Морозов, Богданов 1927: 46–48]), о революционной контрабанде («Переправа революционной литературы через границу в Россию» [Там же: 130–131]) и о вреде, причиняемом «вождями-соглашателями» рабочим, не осознающим ясно своих классовых интересов («Под обманом соглашателей» [Там же: 158–159]).

Не менее значимой оказывается международная тема. Авторы стремятся к тому, чтобы игры стали своего рода средством массовой информации и пропаганды среди детей, предлагая им игры по мотивам оккупации Рура [Палепя 1925 X], заключения Версальского договора [Палепя 1925 IX], коммунистической борьбы в Китае («Китай восстал» [Корнильева-Радина, Радин 1927: 115–116]) и Англии («По заслугам и конец» [Там же: 138–139]). Авторы считают важным предложить детям также игры на тему детских коммунистических организаций: «К юным ленинцам» [Игры юных ленинцев 1924: 21–24], «В пионеры мы идем», «Октябрята», «Пионеры, на посты» [Корнильева-Радина, Радин 1927: 51–56], «Увеличивай ряды деткомгрупп» [Там же: 84–85], «Смычка пионеров СССР с деткомгруппами»

[Корнильева-Радина, Радин 1927: 116–117], «Защита красного флага», «Передача секретного письма», «Смычка пионеров города и деревни» [Былова, Метлов 1933: 22–28].

Другая важная для авторов новых игр тема — принципы нового, советского быта и привитие посредством игры полезных привычек. Они считают необходимым предложить для игр сюжеты гигиены и санитарии («Детсанком», «Дежурный пионер» [Былова, Метлов 1933: 60–61], «Прививка оспы» [Игры школьников в деревне 1927: 22–23]), борьбы с беспризорностью («Пионер и беспризорные» [Филитис 1926: 27–29]), ликвидации неграмотности («Долой неграмотность» [Корнильева-Радина, Радин 1927: 120–121]), научной организации труда («НОТ» [Палепа 1925 XXXIII]), кооперации среди крестьян («Борьба за кооперацию» [Игры юных ленинцев 1924: 10–12], «Крепи кооперацию»), правил дорожного движения («Учись ходить по улицам» [Корнильева-Радина, Радин 1927: 123–126]). В уже упоминавшейся серии Палепа можно увидеть игры на темы труда и права: «Всеобуч», «Наводка понтонного моста», «Радио-телеграф», «Сантруд», «Восстановление транспорта», «Биржа Труда», «Профсоюзы», «Субботник», «Угрозыск», «Нарсуд», «Красный календарь» [Палепа 1925 XVI, XXIV, XXV, XXVI, XXVIII, XXX, XXXI, XXXIV, XXXVII, XXXVIII, XXXIX].

Наконец, многие из «новых игр» посвящены военной теме. В конце 1920-х гг. происходит усиление военно-воспитательной работы как среди школьников, так и среди взрослого населения (см. об этом: [Салова 2010: 161–162]). Советские педагоги трактовали игру как инстинктивную отработку рефлексов защиты и нападения [Корнильева-Радина, Радин 1927: 14–15], поэтому ее усиленная военизация считалась естественной. Тема войны прослеживается во многих из уже упоминавшихся игр, посвященных классовой борьбе («Долой цепи рабства!», «Руки прочь!») и международной обстановке («Версальская петля», «Рур»). Часть игр изображает борьбу «красных» и «белых»: «Белый, где ты?» [Палепа 1925 VIII], «Красные разведчики» [Корнильева-Радина, Радин 1927: 75–76], «Дипломатический курьер» [Новые летние игры 1928: 31–32].

С начала 1920-х гг. в Европе разворачивается активная деятельность праворадикальных политических сил. В первую очередь это касается Италии, где захватившие к 1923 г. власть фашисты под руководством Бенито Муссолини осуществляют террор в отношении политических оппонентов, в том числе коммунистов и социалистов. Под влиянием этих событий во многих новых играх появляется такой персонаж, как «фашист»: «Фашисты», «Спасай от фашистов» [Новые летние игры 1928:

67–68, 118], «Фашист и красный» [Морозов, Богданов 1927: 68], «Пролетарий, выручай!» [Новые летние игры 1928: 30–31].

Впрочем, многие подобные игры готовят детей к войне, не указывая при этом на конкретного врага: «Красные самолеты к бою», «Бомба» [Корнильева-Радица, Радин 1927: 76–77, 98], «Под обстрелом», «Враг за спиной», «Враг наступает», «Охрана флага», «Засада», «Спасайся от врагов» [Новые зимние игры 1929].

Говоря о трансформации традиционных игр, я имею в виду два типа переделки. Во-первых, это модифицированные игры — созданные на основе традиционных игр, в которых полностью или в общих чертах сохранен сюжет, а переделка касается лишь игровых текстов и наименований персонажей. Во-вторых, это новые игры — они не имеют точных аналогов среди традиционных игр, скомпонованы из универсальных игровых элементов¹.

Прежде чем подробно рассмотреть принципы модификации традиционных русских игр в игровых сборниках 1920–1930-х гг., необходимо сказать несколько слов о внутреннем устройстве игры и кратко охарактеризовать основные типы сюжетных схем традиционных формальных игр.

Сюжет таких игр основан на активном противостоянии, конфликте двух игровых сторон. Каждая сторона представлена игровым персонажем, причем понятие «игровой персонаж» далеко не всегда совпадает с понятием «игрок»: игровой персонаж может быть представлен как одним человеком (*волк, коршун*), так и коллективом, действующим заодно (*овцы, цыплята*). Каждой из игровых сторон принадлежит свой локус, и между этими локусами проходит граница. Игровые стороны неравноценны: одна, как правило, связана с культурным, освоенным, посюсторонним, своим пространством (*дом, город*), а вторая — с чужим, опасным, диким, потусторонним миром (*лес, яма, место за горой*). При этом одной из сторон принадлежит активная роль, а второй — пассивная. Наименование игрового персонажа определяется его действиями, ролью, функцией в игровом сюжете. Если персонаж, с одной стороны, пассивен, а с другой — принадлежит своему миру, то он может называться, например, *овцой*, если он пассивен и принадлежит чужому миру — *зайцем*. Комбинация признаков «активность» + «принадлежность к своему миру» дает наименование типа

¹ Для проверки наличия-отсутствия игры среди традиционных я использую сборник Покровского. Это самое большое собрание традиционных русских игр, в нем есть все типичные игровые сюжеты. Кроме того, авторы модифицированных и новых игр пользовались в качестве источника именно этим сборником как наиболее полным и в то же время самым популярным.

охотник, «активность» + «принадлежность к чужому миру» — *волк* и т.д.

Действие игры представляет собой поочередное пересечение игровыми персонажами границы между локусами. При пересечении этой границы персонаж меняет свои свойства на противоположные. Например, персонаж, находящийся в своем локусе, активен, обладает способностью передвигаться, видеть и т.п., персонаж, вынужденный действовать на чужом поле, пассивен, скован в движении (завязанные глаза, предусмотренные в правилах ограничения).

Как и в сказке, двигателем развития событий в игре является нехватка, для того чтобы ее восполнить, персонажи пересекают границу между локусами. При этом персонажи одновременно совершают вредительство в отношении противника¹. Предметом нехватки, или игровой целью, являются четыре типа объектов: 1) престижная (приятная) или непрестижная (неприятная) игровая роль, например водящего, — борьба в этом случае ведется за смену роли; 2) игрок — борьба ведется за отсоединение игрока от чужой команды и присоединение к своей; 3) предмет — борьба ведется за обладание ценным для игрового сюжета предметом или за избавление от антиценного (в роли предметов нередко выступают игроки); 4) территория — цель борьбы в вытеснении противника из того локуса, который ему принадлежит, в противоположный².

Авторы модифицированных игр не видели ничего естественного в механической замене прежних названий и переделке игровых текстов³. Так, Н. Филитис, автор нескольких очень популярных сборников, выходивших как до революции, так и в советские годы, в предисловии к изданию 1926 г. советовал педагогам-игровикам вольно обращаться с традиционными названиями и по мере необходимости заменять их на более соответствующие современным запросам общества [Филитис 1926: 13–14]. Той же точки зрения придерживались М.А. Корнильева-Радица и Е.П. Радин, авторы сборника «Новым детям — новые игры», в котором содержится самое большое число переделанных игр: «Неправильно думать, что от внесения новой идеологии в игры должны измениться те движения, которые имеются в играх. <...> Сохраняя в основе старую структуру игры, мы вкладываем в нее новые образы путем

¹ Подробнее об этом см.: [Гаврилова 2006].

² Подробнее об этом см.: [Гаврилова 2007].

³ В 1920-е гг. в любительских и профессиональных театральные труппах из-за недостатка идеологически выдержанных пьес также активно практиковалась перелицовка старых сюжетов под предлогом их обновления. Например, оперу «Тоска» Пуччини переименовали в «Борьбу за коммунистическую партию» и снабдили текстом, воспевающим героизм парижских коммунаров [Салова 2000: 59].

переименования игры и ее переконструирования» [Корнильева-Радина, Радин 1927: 24].

На первый взгляд, среди традиционных игр наиболее благодатной для модификаций является игра «Салки» / «Пятнашки» / «Ловишки». Игры этого типа (тип 1 — борьба за смену роли) чрезвычайно многообразны по содержательному наполнению и в традиционной культуре, поскольку наряду с «Прятками» «Ловишки» принадлежат к числу элементарных, базовых игр. Появлению новой игры на основе простых «Ловишек» способствуют любые местные обстоятельства, например наличие ямы, в которой может сидеть водящий, в то время как игроки бегают по ее краям («Смольники» [Покровский 1895: 103]), или большого количества лежащих на земле бревен и досок, встав на которые, игроки не могут быть осалены водящим («С леса на лес» [Там же: 103]), и т. д. В то же время именно до структуры «Ловишек» редуцируются сложные архаические обрядовые игры, например «Кострома» [Там же: 196–197].

Авторы новых игр попытались использовать эту особенность, однако в силу своей примитивности и элементарности сюжет «Ловишек» дает слишком мало возможностей для внедрения идеологического содержания. Из четырнадцати игр этого типа, встреченных мною в игровых сборниках 1920–1930-х гг., только три включают идеологическую составляющую: «Законы ленинца» [Игры юных ленинцев 1924: 26–28], «Товарищ, выручай!» [Там же: 19–20] и «Спасай от фашистов» [Корнильева-Радина, Радин 1927: 118]. Модификация «Ловишек» осуществляется двумя способами: 1) добавление к основной части игры (ловле) зачина в виде диалога или песни (стишка), при этом наименование игре дается по содержанию этого зачина; 2) усложнение условий игры.

Игра «Законы ленинца» сконструирована первым способом. Вначале водящий сидит на возвышении, между ним и игроками происходит следующий диалог: «Что ты делаешь, товарищ? А кто ты?» — «Я Ю.Л. [Юный Ленинец]». — «А законы знаешь?» — «Знаю». — «Скажи, какой второй закон?»» Если ответ правильный, водящему отвечают: «Будь готов». — «Всегда готов». После этого водящий ловит игроков. Если ответ неправильный, то ему говорят: «Плохой ты Ленинец», — и он продолжает водить. Диалог перед ловлей часто встречается в традиционных играх с ловлей, где они выполняют или функцию жребия: «Где ты был?» — «На мельнице». — «Что делал?» — «Муку молот». — «Что вымолот?» — «Копеечку». — «Что купил?» — «Калачик». — «С кем съел?» — «С тобой». — «Кто крошки подбирал?» — «Он» («Шкракобушка» [Покровский 1895: 104]), — или функцию дразнения водящего:

«У чего стоишь?» — «У столба». — «Что продаешь?» — «Квас да ягоды!» — «Ищи нас 22 годы»» («Куры бабы», «Карукальцы», «Жмачки» [Покровский 1895: 204–205]). Автор «Законов ленинца», скорее всего, взял за образец именно такие диалоги, однако в модифицированной игре диалог несет иную функцию — функцию испытания.

Игры «Товарищ, выручай!» и «Спасай от фашистов» являются игрой одно и того же типа — «Ловишками». По сравнению с «базовым», элементарным вариантом «Ловишек» (водящий ловит игроков), в той и другой игре усложнена роль водящего. Игрок, преследуемый водящим, может попросить о помощи других игроков: если один из них пробежит между водящим и преследуемым, то водящий должен будет ловить уже перебежчика. Заметим, что в роли водящего, т.е. в активной роли, в этих играх выступает враг — «фашист», от которого «товарищи» должны спастись сами и спасти друг друга, причем условием победы над противником оказываются солидарность и взаимопомощь.

Остальные варианты модификации «Ловишек», также осуществляемые или путем добавления зачина, или с помощью усложнения условий игры, идеологически нейтральны. Цель этих модификаций состоит в том, чтобы немного разнообразить бег и ловлю с помощью стишка и хоровода: «Мы ребята, дошколята, / Любим бегать и играть / Ну, попробуй нас догнать» («Салки из круга» [Игры для дошкольников 1933: 3], «Пятнашки из круга» [Игры и песни для дошкольников 1934: 6]), «Рыбак, рыбачок, поймай нас на крючок» («Рыбачок» [Игры октябрят и пионеров 1937: 3]), или слегка усложнить условия игры — водящий не имеет права салить игроков, вставших на что-то деревянное («Белки») или на возвышение («Лиса в курятнике»), водящий салит игроков, не выпуская из руки конца веревки, привязанной к кольцу в потолке («Медведь на привязи») [Игры октябрят 1937: 9, 10, 23–24], и т.п.

Традиционной игрой, наиболее часто подвергавшейся переделке, оказалась игра «Колдун». По характеру игровой цели она относится к типу 2 (борьба за персонаж). Эта игра известна и под другими названиями — «Агарушик» [Сахаров 1990: 141], «Шкракобушка» [Покровский 1895: 104] и др. Данный игровой сюжет можно охарактеризовать как «ловля с присоединением». Вот как игра описана в сборнике Е.А. Покровского:

«Колдун», («Дедушка рожек», «Чародей»). Сначала выбирается <...> возжатый (Дедушка-рожек, колдун, чародей). Ему отводится дом, в котором он сидит смирно до поры, до времени. Затем остальные игроки делятся на две равные партии и расходятся в две противоположные стороны, по бокам от дома возжато-го <...>.

При этом каждая партия проводит для себя черту или кладет жердь, обозначая тем каждая свой дом. <...> Когда все таким образом устроилось, вожатый из своего дома спрашивает: «кто меня боится?» Никто! — отвечают игроки и вместе с тем перебегают из одного своего дома в другой через поле, не преминув, конечно, поддразнить при этом водильщика, напр. таким образом: «Дедушка-рожек, на печи дыру прожес!» В это время водильщик ловит бегущих и если кого словит, то отводит его в свой дом, из которого пойманный убежать не должен. Но бегущим иногда удается выручить пойманных. Это делается таким образом: пока вожак занят ловлею кого-либо из бегущих, один из товарищей подбегает к дому колдуна, дотрагивается рукой до пойманных и тогда каждый из них считается вырученным, после чего может беспрепятственно выйти из дома водильщика и присоединиться к своей прежней группе. <...> Иногда же пойманные, по условию игры, обязаны помогать водильщику ловить остальных игроков, причем игра продолжается до тех пор, пока они всех не переловят [Покровский 1895: 107].

Таким образом, игра «Колдун» может играть в двух вариантах: 1) игроки, осаленные водящим, временно выбывают из игры и могут быть «выручены» другими игроками, 2) осаленные игроки переходят на сторону водящего и помогают ему ловить оставшихся игроков.

В своем традиционном виде игра «Колдун» считалась неподходящей для пролетарских детей по двум причинам. Во-первых, *колдун* представлялся осколком чуждого коммунизму мировоззрения (Корнильева-Радина, Радин), во-вторых, несмотря на то что этот персонаж воспринимается как отрицательный, во втором варианте пойманные им игроки почему-то переходят на его сторону. Однако эта игра является подвижной и интересной для детей, поэтому от нее не отказываются, а лишь модифицируют. В сборниках «новых игр», вышедших в 1920–1930-х гг., насчитывается более двух десятков различных игр на основе этого сюжета.

В соответствии с двумя вариантами сюжета «Колдуна» возможны два вида трансформации. Если за основу берется первый вариант, где осаленные водящим игроки на время лишаются возможности передвигаться, то водящий называется *фашистом*, *полицейским*, *фабрикантом* или *вражеским пограничником* и т.п., ловящим и сажающим в тюрьму *рабочих* или *германских юных коммунистов*. Здесь, как и в идеологически нагруженных «Ловишках», игроки, представляющие персонажей, принадлежащих к «своему» пространству (*рабочие*, *юные коммунисты*), оказываются поодиночке беззащитными перед более сильными агрессорами, принадлежащими «чужому» миру

(полицейские, фашисты, стражник), и могут спастись, лишь объединив усилия.

«К юным ленинцам». На конференцию Ю.Л. [Юных Ленинцев] хотят пробраться германские Юные Коммунисты. На германской границе стоит стражник. Играющие стоят с одной стороны, а с противоположной их ждут Юные Ленинцы. «Кто меня боится», спрашивает стражник. «Никто» — отвечают Ю.К. [Юные Коммунисты] и пускаются бежать. Им навстречу бежат Ю.Л. За ними гонится и стражник. Если Ю.Л. запятнает кого-либо, последний переходит в штаб Ю.Л., если же стражнику удастся запятнать, запятнанный остается у него в плену [Игры юных ленинцев 1924: 20–21].

«МОПР»¹. На двух сторонах помещения для игры отделяют чертами места для двух городов; пространство между городами называется полем, посреди которого или сбоку отводят место под тюрьму.

Из всего числа играющих одного избирают вожжаком, двух других <...> — сторожами. Игроки становятся в одном из городов, а сторожа и вожак — в тюрьме.

Игроки стараются пробраться из того города, в котором они стоят, в противоположный. В это время вожак выходит из тюрьмы и пятнает. Всякий, запятнанный им, делается пленным и становится на линию тюрьмы. Когда игроки, побывав во втором городе, начнут перебегать в первый, вожак и сторожа наблюдают за тем, чтобы возвращающиеся не освободили пленных. Между тем, на обратном пути <...> одна часть игроков отвлекает внимание вожжака <...>, другая часть поддразнивает сторожа <...>; остальные игроки <...> подбегают к пленным и ударом руки <...> освобождают их из тюрьмы. <...>

Таким образом, игроки перебегают из одного города в другой, и игра продолжается до тех пор, пока не будут в плену все игроки [Филитис 1927: 34–36].

«Фашисты». Выбирают двух игроков, которые изображают фашистов. На конце площадки отмечают линией города. Посередине площадки становятся фашисты, остальные изображают рабочих и занимают один из городов.

Фашисты, обращаясь к рабочим, говорят: «Бойтесь нас». Рабочие отвечают: «Не бойтесь вас рабочий класс». После этого рабочие бегут в другой город, а фашисты их ловят: кого поймают, того считают раненым и оставляют неподвижно стоять на том месте, где он был осален. Поворачиваясь к рабочим, фашисты

¹ МОПР — Международная организация помощи борцам революции, коммунистический аналог «Красного креста», благотворительная организация, материально и юридически помогавшая коммунистам, осужденным в различных странах.

снова произносят те же слова, рабочие им отвечают и опять перебегают в другой город. Но при этой перебежке рабочие спасают раненых товарищей, хлопая их по руке, и те бегут вместе с ними [Корнильева-Радина, Радин 1927: 67–68].

В случае если пойманные игроки переходят на сторону водящего, водящий уже никак не может быть врагом. Возможность такого перехода в некоторых играх резко осуждается: «Есть игры, как “Волк и овцы” и др., построенные на измене коллективу, когда, например, овца становится помощником волка (штрейкбрехером). Конечно, такие игры тоже <...> получают минус в целевой социальной установке» [Корнильева-Радина, Радин 1927: 31]. Чтобы этого избежать, в подобных вариантах в роли водящего выступают более привлекательные персонажи — *сельский врач, пионер, рабочий-агитатор*, цель которых — сделать прививку, «заразить» правильным мировоззрением *беспризорников, несознательных рабочих*. Игрок, перешедший на положительную сторону, уже не может считаться штрейкбрехером. Здесь также важным с точки зрения идеологического воспитания моментом оказывается необходимость объединения усилий:

«Пионер и беспризорные». На противоположных сторонах помещения чертят по линии, за которыми находятся «притоны» беспризорных. Между ними, сбоку, отчерчивают место для «детского дома». Один из наиболее выносливых игроков выбирается «пионером»; он становится между притонами, все же остальные, беспризорные, становятся в одном из притонов.

Пионер спрашивает: «Идете вы в детдом?» — «Нет, не пойдем!» отвечают беспризорные и перебегают в другой притон. Пионер пятнает кого-нибудь из перебегающих. Запятнанный идет в детдом, откуда в следующую перебежку беспризорных выбегает как помощник пионера, мешая беспризорным в перебежке. Когда помощников несколько, они составляют цепь, которая становится посередине, параллельно линиям притонов, лицом к перебегающим, и с места не сходят [Филитис 1926: 27–29].

«Прививка оспы». В двух шагах от поперечных границ площадки проводятся линии, за которыми расположены деревни.

Пространство между деревнями изображает поле, посередине которого стоит школа. Один из ребят выбирается врачом, который приехал в деревенскую школу, чтобы привить оспу всем ребятам в обеих деревнях. Все ребята собрались в одной из деревень у околицы и смотрят в поле. Врач, стоя посреди, лицом к ребятам, зовет их: «Ребята, оспу прививать». Ребята дружно отвечают: «Не хотим», и мчатся в другую деревню через все поле. Врачу приходится насильно прививать им оспу, а потому он их догоняет и салит. Осаленный, т.е. с привитой оспой, делается

помощником врача и встает позади него. Доктор, повернувшись к ребятам, снова зовет их на прививку. Помощник, раскрыв руки, мешая пробегать ребятам поле, а доктор их салит. Осаленные берутся за руки с помощником, образуя цепь, которая стоит как раз посреди поля, лицом как раз к той деревне, в которой в данный момент собрались ребяташки. <...>

Игра кончается, когда в обеих деревнях не останется ни одного с непривитой оспой [Игры школьников в деревне 1927: 22–23].

Традиционная игра «Коршун», также принадлежащая типу 2 (борьба за игрока), подвергается трансформации по тому же принципу. Поскольку водящая сторона в ней по одному отторгает игроков от группы-противника и присоединяет их к своей стороне, в переделанной игре в этой роли предстают положительные персонажи — коммунисты. Матка, защищающая цыплят от посягательств коршуна, превращается в вождей-соглашателей, а цыплята — в обманутых рабочих. Авторы игры не смущает то, что рабочие в этой игре оказываются чересчур пассивными и что они слишком быстро и без какой-либо мотивации меняют свою позицию на противоположную. Это происходит по логике развития событий традиционной игры: перейдя на противоположную игровую сторону, цыплята кардинально меняют свои качества, поскольку пересекают границу между мирами (локусами) — из пассивных цыплят они превращаются в активных детей (коршуна). Приведем описания традиционной и модифицированной версий.

«Коршун». Играющие <...> выбирают <...> двух товарищей по сильнее. Одного из них назначают коршуном, другого маткой, остальных играющих называют цыплятами или детками матки. <...> После <...> разговоров коршун <...> бросается на детей матки и сначала на заднего, стараясь поймать и оторвать его от вереницы остальных. <...> Переловивши всех, коршун назначает каждому отдельную работу <...>. Когда все работы исполнены, дети приходят звать коршуна с коршунихой в баню. <...> Коршун с коршунихой отправляются в баню, где дети <...> начинают тихонько бить их прутьями, потом по сильнее и наконец так сильно, что коршун с коршунихой начинают догадываться, что они попали в засаду, откуда спасаются бегством, а дети с прутьями преследуют их [Покровский 1895: 162–166].

«Под обманом соглашателей». Выбирают от 2 до 5 игроков, которые изображают вождей соглашателей (с.-д.), остальные делятся на две партии. Одна партия изображает коммунистов, <...> а другая — рабочих, находящихся под обманом соглашателей. Вожди соглашателей становятся друг за другом, взявши друг друга в обхват, а рабочие за ними в таком же порядке. Коммунисты также становятся, держа друг друга в обхват.

Задача коммунистов: объединиться с рабочими, находящимися под обманом соглашателей и не осознающих ясно своих классовых интересов. Коммунисты стараются достигнуть этого тем, что, забегая сбоку и сзади, первый из коммунистов стремится ухватиться за рабочего, стоящего последним. Соглашатели препятствуют этому: расставивши руки в стороны, первый игрок двигается то в одну, то в другую сторону, увлекая за собой рабочих, которые перемещаются в противоположную от коммунистов сторону. Как только коммунистам удастся соединиться с последним рабочим, они моментально образуют цепь с рабочими, и все вместе ловят соглашателей [Корнильева-Радина, Радин 1927: 158–159].

Игра «Золотые ворота» («Ходи в петлю, ходи в рай...») не нравилась советским педагогам из-за упоминания *рая*, а также из-за общей безыдейности и бессмысленности сюжета:

«Золотые ворота» («Ходи в петлю, ходи в рай...»). Двое играющих образуют, встав друг к другу лицом и взявшись за руки, «ворота». Остальные хороводом, держась за руки, проходят через эти ворота под песню:

*Ходи в петлю, ходи в рай,
Ходи в дедушкин сарай,
Там и пиво, там и мед,
Там и дедушка живет.
Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,*

А на третий навсегда закрываем ворота. <...>

На последних словах стоящая пара опускает руки. Тот, перед кем закрылись ворота, меняется местами с одним из пары, и игра продолжается. В следующий раз пойманный сменяет другого из пары. Существует вариант, когда пойманный становится за одним из пары, а второй пойманный — за другим, третий — снова за первым и т.д. Таким образом складываются две команды, которые потом перетягиваются [Традиционные игры 1999: 99–100].

Вместо нее в одном из сборников был предложен вариант, наполненный идейным содержанием:

«В пионеры мы идем». Выбирают двоих из игроков, которые изображают пионерский совет вожатых звеньев. Они отходят в сторону и сговариваются, кто из них будет пионер и кто октябренок. Затем становятся друг к другу на расстоянии 2–3 метров, держась за концы веревки или ленты. <...> Играющие, построившись гуськом, направляются к совету вожатых и поют на мотив «каравай»:

*В пионеры мы идем,
В комсомольцы перейдем,
Перейдем, перейдем, в комсомольцы перейдем.*

*Книжки станем мы читать,
Ильича в них изучать,
Изучать, изучать и заветы исполнять.*

Под пение проходят под руки стоящей пары. Совет заранее сговаривается, какие вопросы будет задавать, например: крестьянин или рабочий, завод или фабрика. Задерживая первую пару, совет задает вопрос из вышеуказанных и, судя по ответу на заданный вопрос, ставит их сзади того, к кому они попали, и т.д. Когда все игроки по очереди пройдут через совет и ответят на заданные вопросы, тогда объявляют, кто попал в пионеры, а кто в октябрюта. Октябрюта могут стать пионерами, если подтянутся и догонят пионеров. После этого октябрюта стараются поймать пионеров, которые разбегаются по всей площадке [Корнильева-Радина, Радин 1927: 51–52].

Как видно, авторы взяли за основу второй вариант игры и дополнили его жеребьевой сговоркой — это один из традиционных способов распределения игроков на команды. В отличие от модифицированных игр, рассмотренных ранее, здесь функция водящих заключается не только в том, чтобы присоединять к себе, но и в том, чтобы контролировать и распределять на худших (*октябрюта*) и лучших (*пионеры*), до которых первым еще нужно *подтянутся*. При этом авторы не обратили внимания на то, что критерий оценки в этой игре, как и в любой жеребьевой сговорке, случаен и никак не зависит от личных качеств игроков.

Водящий в качестве контролирующей инстанции появляется и в других новых играх. Традиционные игры «Зоря» и «Жгут», принадлежащие к типу 3 (борьба за предмет), схожи между собой и различаются тем, что в первой игровой предмет (*жгут*) является антиценностью, т.е. вещью, обладание которой нежелательно, от которой необходимо как можно быстрее избавиться, а во второй, наоборот, *жгут* представляет ценность, которую необходимо сохранить. В зависимости от характера действий водящего ему дается новое наименование. Поскольку в игре «Зоря» водящий наблюдает, контролирует и наказывает, он превращается в *дежурного пионера* и *милиционера*. Приведем описания оригинальной и переработанных игр.

«Зоря». Играющие садятся кругом, а один по уговору или по жребью <...> ходит позади их вокруг с жгутом, приговаривая: «кто заутреню проспит, того бить, колотить!» и при этом старается где-нибудь, незаметно для сидящих, положить жгут за спиной кого-нибудь из них. <...> Если кто из играющих заметит жгут у себя, то немедленно же схватывает его <...> и бежит вокруг круга за положившим жгут, с целью побить его последним. Положивший <...> старается избежать ударов и спасается от них

лишь тогда, когда ему удается сесть на место преследующего, который <...> становится вожакom <...>. Но если случится так, что жгут останется незамеченным <...>, тогда положивший, обойдя круг и снова дойдя до <...> жгута, схватывает последний и бьет им розиню, приговаривая: «заутреню проспал!» [Покровский 1895: 214–215].

«Дежурный пионер». Выбирают одного игрока, который изображает дежурного пионера, дают ему кусок материи, носовой платок и т.п. Остальные садятся кругом плотно друг к другу, лицом в середину. Дежурный ходит за кругом около сидящих.

Дежурный ходит за кругом с платком, зажавши его в кулаке, и приговаривает:

*На дежурстве я хожу,
За порядками слежу.
Утром вовремя вставайте,
Лицо, шею умывайте.
Если будет кто лениться,
В пионеры не годится.*

В это время он подбрасывает сзади кому-нибудь из сидящих платок, а сам продолжает идти вперед. Все сидящие ощупывают сзади, нет ли платка. И кто его обнаружит — быстро вскакивает, ударяя соседа справа, бежит по кругу до своего места. Кто не заметит подброшенного платка, и дежурный, подойдя, возьмет его, то проспавшего он гонит хлопками, от которых игрок убежит по кругу, пока не добежит до своего прежнего места. В этом случае остается прежний дежурный и игра продолжается [Корнильева-Радина, Радин 1927: 60–61].

«Учись ходить по улицам». Выбирают одного игрока, который изображает дежурного милиционера, остальные становятся рядами, один за другим, по 6–10 человек в ряд. Затем каждые два ряда становятся спинами друг к другу на расстоянии 2–3 метров, образуя как бы улицу.

Игрок, изображающий милиционера, берет жгут и бежит по улицам, приговаривая:

*На дежурстве я хожу,
За порядками слежу,
Кто по правой стороне ходить не будет,
Тот наверно оштрафован будет.*

В это время он бросает за спиной кого-нибудь жгут. Как только он скажет последние слова, все оглядываются назад, и та пара, за спинами которой окажется жгут, стремительно хватается его, причем каждый старается схватить первым. Кому это удастся, бьет своего соседа, не успевшего взять жгут, и гонит его по улицам. Последний, спасаясь от жгута, бежит по улицам, пока не добежит до свободного места, и там становится. Милиционер, после того как подбросил жгут, бежит вперед, пока

не добежит также до свободного места. Новым милиционером становится тот, кто подобрал брошенный жгут [Корнильева-Радина, Радин 1927: 125–126].

Поскольку в игре «Жгут» водящий следит за передвижением ценной вещи и старается ее перехватить, его назначают перехватчиком *секретного письма*:

«Жгут прятать». Играющие становятся в тесный кружок, лицом в круг, а руки держа за спиной. В середину круга ставят вожжака <...>. Он передает кому-нибудь из игроков жгут — этот быстро отправляет его к себе за спину, ловко передает другому, третьему и т.д., а вожжак теперь должен угадать, у кого в руках находится жгут [Покровский 1895: 215].

«Передача секретного письма». Дети изображают германских пионеров. Они сидят или стоят в кругу и передают за спиной небольшой пакет (картонный четырехугольник), стараясь, чтобы водящий, стоящий в середине круга, не нашел передаваемого из рук в руки пакета. Водящий, заметив пакет, указывает, у кого он его увидел и говорит: «Покажи руки». Последний должен вытянуть свои руки вперед ладонями вверх. Если в руках окажется пакет или ребенок уронит его, то игра кончается, и все дети говорят:

*Ты, Ванюша (Танюша), постарайся,
И с письмом не попадайся,
Ловким будь, как пионер,
Подай другим пример.*

Если же у него руки окажутся пустыми, то он кладет их за спину, и игра не прерывается [Былова, Метлов 1933: 27].

В число игр, оказавшихся удобными для идеологической переработки, попала уже упоминавшаяся традиционная игра «Тары бары» («Прорываты») (тип 2 — борьба за игрока). Особенно востребованным оказался вариант, в котором игрок прорывается сквозь круг («Колокол» [Покровский 1895: 139]). Прорыв через ограду рук в модифицированных играх обозначает победу над враждебными классами, препятствующими объединению *рабочих и крестьян*, их стремлению к коммунистическому общественному устройству.

«Долой цепи рабства!» Игроки делятся на две команды: *рабочие и крестьяне* и *господствующие классы*. Рабочие и крестьяне образуют внутренний круг, стоящий лицом наружу, а господствующие классы — внешний, повернутый лицом внутрь, держащийся за руки. По команде ведущего (*Долой цепи рабства!*) рабочие и крестьяне стараются прорвать цепь господствующих классов и перебраться наружу, где располагается СССР — начерченный на земле четырехугольник со звездами по углам, внутри которого

и располагаются оба круга игроков. После того, как все рабочие и крестьяне прорвались или проскользнули наружу, команды меняются ролями [Палёпа 1925 V: 12–17].

Поскольку не все педагоги признавали полезным такой элемент игры, как силовое разрывание цепи из рук, оно может быть заменено на перепрыгивание и подлезание под сцепленные руки:

«Увеличивай ряды деткоммгрупп». Игра массовая, в ней может участвовать от 100 до 300 и более человек. Место для круга — посередине площадки: внешний большой круг 100–150 человек, средний круг 50–75 человек, внутренний круг 25–50 человек. Все держатся за руки. Внешний и средний круги стоят лицом к центру, а внутренний — лицом кнаружи <...>. Внешний круг изображает деткоммгруппы. Средний — фашистские, католические и социал-соглашательские организации. Внутренний круг изображает детей рабочих, стремящихся попасть в деткоммгруппы. <...>

По сигналу руководителя внешний круг идет вправо или влево под пение революционных песен; средний круг стоит неподвижно, а внутренний так же <...> идет по кругу — только в противоположную сторону. Как только руководитель произнесет: «увеличивай ряды» <...>, движение внутреннего круга прекращается, и игроки стараются перескочить или проскочить под руками игроков, изображающих фашистские организации <...>. Последние препятствуют этому, то опуская руки, то поднимая. Сумевшие проскочить увеличивают ряды деткоммгрупп, т.е. вливаются в число игроков внешнего круга <...>. Игра продолжается до тех пор, пока внутренний круг целиком не вольется во внешний [Корнильева-Радина, Радин 1927: 84–85].

Как видно, в модифицированных, идеологически нагруженных играх излюбленным является сюжет с преодолением частью игроков препятствий, чинимых «отрицательной» стороной, с целью присоединиться к «положительной» стороне.

В игры, принадлежащие к типу 4 (борьба за территорию), внешние идеологическое содержание оказалось сложнее всего. Дело в том, что игры этого типа — командные, шансы на победу у обеих команд должны быть равны, иначе игра теряет всякий интерес. Следовательно, если одну команду назначить «своими», а другую «чужими», не исключен вариант развития событий, при котором победит команда «чужих», а это для классового воспитания было совершенно неприемлемо. Были попытки разработать идеологически нагруженные игры с борьбой за территорию, например «Война», представляющая борьбу команд *сознательных рабочих и несознательных товарищей, находящихся в кабале у капиталиста*, «Крепость», в которой

красные защищают снежную крепость от *белых* [Игры юных ленинцев 1924: 13–14, 18–19]. Однако традиционные командные игры типа 4 (в первую очередь «Лапта») активно использовались в неизменном виде, т.к. не содержали ничего идеологически вредного.

Традиционные игры становились материалом для создания новых игр не только в виде готовых сюжетов, но и в виде отдельных элементов, которые свободно комбинировали с другими. Одним из источников подобных элементов явилась уже упоминавшаяся игра «Краски». При этом в сборниках 1920-х гг. используется не только ее народный вариант, но и дореволюционная модификация («Зверинец» [Игры школьников в деревне 1927: 24–25], «Звери» [Морозов, Богданов 1927: 31–32]), а также отдельные элементы как исходного, так и модифицированного вариантов. Например, игра «Детсанком» составлена из элементов разных традиционных игр: помимо «Красок» в ней использованы игры, основанные на копировании действий, такие как «Перелизы».

«Перелизы». Дети берутся за руки, образуя круг. Один из играющих стоит среди круга. Все поют хором: «У дядюшки Трифона семеро детей, семеро детей, все сыновей; они не пьют, не едят, друг на друга не глядят и все делают вот так!» При этом стоящий среди круга делает какой-либо жест и все играющие должны повторять то же самое. Если кто не поспеет или не сумеет, тот должен идти в круг [Покровский 1895: 202].

«Детсанком» (Детская санитарная комиссия). Выбирают одного игрока, который изображает члена детской санитарной комиссии пионерского отряда или школы; остальные садятся кругом, в середину лицом, представляя лагерь или школу.

Детсанком подходит к лагерю или школе и говорит: «Стук, стук. — Кто там? — Детсанком. — Ну, войди. — Ты откуда пришел, что у вас там делают? — Из пионерского отряда; у нас утром вовремя встают. — Все быстро встают. — Лицо, шею с мылом моют. — Все показывают, как моют. — Зубы щеткой чистят. — Все показывают, как зубы чистят. — Завтрак хорошо жуют. — Все жуют. Как только санком произнесет: «Чистоте у нас там учат» — все быстро поворачиваются и бегут в уголок здоровья чистоте учиться (уголок здоровья заранее отводится на противоположной стороне площадки).

Детсанком догоняет и салит опаздывающих. Прибежавши в уголок здоровья, все, кроме осаленных, становятся в круг. Осаленные обязаны проскакать на одной ноге вокруг стоящих в круге. На этом игра кончается. Затем выбирают нового санкома, и игра начинается снова [Корнильева-Радица, Радин 1927: 56–57].

Скорее всего, игра «Краски» («Звери») привлекла авторов игры «Детсанком» эффективным и, возможно, знакомым многим детям диалогическим зачином: «Стук, стук у ворот!» — «Кто тут?» — «Идет черт-косорот». — «Почто?» — «По краски» и т.д. Водящий (*черт, покупатель*), чья функция в этих играх — забирать к себе, присоединять к своей стороне, хорошо подходил для того, чтобы заменить его на *члена детской санитарной комиссии*. К функции присоединения здесь также добавляется функция контроля и наказания, как в рассмотренных выше модификациях игр «Зоря», «Жгут», «Золотые ворота». Пантомима из игры «Перелизы» в свою очередь предоставляла возможность дать детям образец для выработки нужного рефлекса — гигиенических навыков.

Зачин: «“Тук-тук”. — “Кто там?” — “Такой-то”. — “Зачем пришел?” и т.д.» — единственное, что остается от игры «Краски» в других новых играх. Этот характерный диалог впоследствии встречается в играх, созданных на основе других игровых стержневых действий и элементов: «“Тук-тук-тук”. — “Кто там?” — “Ваня Смирнов” (называет свое имя). — “Зачем пришел?” — “Бежим скорей, трактор привезли» («Трактор привезли» [Игры для дошкольников 1933: 2]); «“Тук, тук, тук”. — “Кто пришел?” — Водящий называет имя и фамилию. — “Зачем пришел?” — “Бежим за ягодами» («Пустое место» [Игры октября 1937: 96–97]).

В игре «Кошки-мышки», которая также использовались в качестве материала для переработки, авторов привлекал тот же сюжетный принцип, что и в играх «Колдун» и «Колокол», — прорыв через препятствие, представленное «отрицательной» игровой стороной, а также необходимость объединения усилий для «положительной» стороны. Персонаж *кошка* превращается в *полицию*, *мышка* — в *коммунистов*, а помогающий *мышке* круг из державшихся за руки игроков — в *подпольную организацию*.

«Аресты коммунистов». *На концах площадки отмечают линией города, куда перебегают играющие. Сбоку площадки отводится место для тюрьмы; выбирают 1–2 игроков, изображающих полицию; 25 или 30 игроков <...> становятся кругом, взявшись за руки, посередине площадки или зала. Круг имеет один свободный выход или ворота, все равно с какой стороны, и представляет подпольную организацию коммунистов, которых преследует полиция. Коммунистам необходимо перебраться из одного города в другой для политической агитации, но по пути их арестовывает полиция и сажает в тюрьму. <...> По знаку руководителя партия коммунистов выбегает из одного города и направляется в другой. Полиция их ловит, но коммунисты, спасаясь, уходят*

в подполье, т.е. вбегают в круг и остаются там, выжидая удобный момент, чтобы выскочить и направиться в город. Коммунисты вбегают и выбегают из круга могут и через ворота. Полиция стремится проникнуть в подполье коммунистов, т.е. в круг, но стоящие в круге препятствуют этому тем, что при попытке полиции опускают или поднимают руки, не давая проскочить в середину. Полиция не может ни входить, ни выходить из круга через ворота. Если же полиции удастся проникнуть в круг, то коммунисты моментально выбегают из круга и бегут стремительно в город <...>, стараясь не быть осаленными полицией. Если кто-нибудь из коммунистов будет осален в середине круга или на пути к городу, то считается арестованным и его отводит полиция в тюрьму [Корнильева-Радица, Радин 1927: 145–146].

В качестве источника элементов используются «Жмурки», однако эта игра оказалась не слишком подходящей для внесения в нее идеологического содержания. Так, в игре «Фашист и красный» [Морозов, Богданов 1927: 68] водящий, который называется *фашистом*, с завязанными глазами старается ударить жгутом *красного*, в то время как остальные игроки образуют круг (эта игра, являющаяся разновидностью «Жмурок», описана у Покровского под названием «Звонок» [Покровский 1895: 206]). Наименование *фашист* явно дано водящему по принципу чужой + активный, однако при этом не мотивируется, почему у него завязаны глаза.

Завязывание глаз водящему оказывается более уместным в развлекательных играх, где этот элемент используется для того, чтобы вызвать смех, как в играх «Самоопределение» и «Догадай-ка?» [Новые летние игры 1928: 32–35]. В первой игре на площадке чертятся маленькие кружки, в которых написаны клички: «пионер», «активный», «бузотер». Водящему завязывают глаза и раскручивают, после чего хлопками указывают близко или далеко он находится от кружков. Водящий должен найти какой-нибудь из кружков, после чего ему присваивается та кличка, которая написана в кружке. После того как все игроки получили клички, они должны совершить какое-нибудь действие, чтобы оправдать их. В игре «Догадай-ка?» играющие сидят в кругу. Водящего с завязанными глазами (*слепого*) раскручивают, после чего он должен узнать кого-либо из игроков, ощупывая его двумя ложками.

Что касается традиционных игр в составе сборников 1920-х гг., то их существенно меньше, чем в более ранних изданиях. Среди них «Простые пятнашки» («Ловишки»), «Гуси-лебеди», «У медведя во бору», «Веревоочка», «Жгут», «Палочка-выручалочка» («Прятки») — игры, подходящие для маленьких детей и не содержащие вредных или идеологически неприемлемых с точки

зрения советских педагогов элементов. Некоторые традиционные игры авторы сборников попытались просто «очистить» от всего ненужного, в первую очередь от игровых текстов. Например, игра «Горелки» приводится без традиционного текста «Гори-гори ясно...» — игроки бегут просто на счет «раз, два, три» [Патьш 1924: 12–13]. Также предлагается использовать традиционные спортивные игры: «Попа гонять», «Лапта», «Котел», «Ярки», подходящие для детей старшего возраста и молодежи.

Что касается драматизации, то это направление в конце 1920-х гг. сохраняется, однако в нем смещаются акценты. Как и подвижная формальная игра, драматическая игра и драматизация становятся средством идеологического воспитания. Так, И.Н. Морозов и Т.Ф. Богданов, авторы сборника «От игры к жизни», указывают, что «педагоги дошкольники и дефектологи, проводя, например, политическое воспитание детей, нередко пользуются методом драматической игры <...>. И действительно, играя — драматизируя, например, “Свержение самодержавия”, дошколята или умственно-отсталые школьники, не могущие еще разбираться в социально-экономических предпосылках его, на основе эмоций, переживаемых ими в игре, приобретают ряд целесообразных установок, каковые с течением последующего роста и развития детей находят для себя интеллектуальное обоснование» [Морозов, Богданов 1927: 3]. Драматизация на основе актуальных событий или событий, которые могли быть использованы в пропагандистских целях, широко применялась в клубной работе с детьми и при организации детских праздников, в том числе в виде «живых газет», в которых в форме драматических сценок и картин преподносились не только сюжеты, но и статистика [Салова 2010: 158, 160–161].

Драматизация как способ разъяснить и заставить усвоить некое идеологическое содержание считалась подходящей и для более взрослой аудитории. Так, в сборнике 1927 г. «Игры в деревне» дается рекомендация комсомольцам и политпросветработникам внедрять такие игры в работу изб-читален и пунктов ликвидации безграмотности, а также всякий раз, когда взрослые селяне после рабочего дня собираются устроить игру или хоровод, активно включаться в действие и предлагать взамен традиционной одну из представленных в сборнике хороводных игр-танцев с драматизацией действия с идеологически правильными текстами о комсомолке Дуне¹, деревенском парне, объясняющем односельчанам, почему он идет добровольцем в Красную армию², и т.п. [Игры в деревне 1927: 5–12].

¹ «Комсомолка Дуня», автор В. Лебедев-Кумач.

² «Проводы» («Как родная меня мать провожала...») — популярная в 1920-х гг. песня на слова Д. Бедного.

Если верить самим авторам, все новые игры широко применялись в работе с детьми — в детдомах, на детских игровых площадках, в пионерских лагерях, в школах и даже в детских садах. Однако уже с конца 1920-х — начала 1930-х гг. к играм, в которые было привнесено идеологическое содержание, начинают относиться с опаской. Продолжая настаивать на неприемлемости «изжитого» и «идеологически чуждого» содержания (*королей, колдунов, чертей, рая*, жестоких наказаний, сексуальных элементов и т.п.) и необходимости там, где это возможно, вводить в игры «коммунистическое содержание», авторы ставят под сомнение целесообразность простого переименования персонажей и реалий старой игры при ее переделке в новую. Критикуя подобный подход, ученик В.Г. Марца А.Ф. Родин пишет: «Называлась игра “Воздушный мяч”, они называют ее “Бомбы” и в примечании указывают, что она знакомит с обороной советской страны, хотя вся игра заключается в перекидывании мяча одной партией и ловле ее другой и в обратном бросании его, что, как известно, совсем невозможно для боевых бомб. Следовательно, такое искусственное переименование ничего не дает нового, а иногда может принести вред, давая неправильные сведения» [Игральные вечеринки 1930: 10–11]. Больше всего вопросов вызывает то, что в ряде игр детям приходится играть роли «махновцев», «фашистов», «капиталистов», «белых» [Черняк 1929: 4; Игральные вечеринки 1930: 10–11; Былова, Метлов 1933: 9]. Во-первых, замечают критики, изображать отрицательного персонажа неприятно, а во-вторых, не вызовет ли это невольную симпатию к врагу? Тем более если команды «красных» и «белых» или «фашистов» и «коммунистов» соревнуются на равных и могут с одинаковым успехом победить.

В результате и подобные игры, и саму идею вносить в игры политическое содержание осудили как педагогически вредные. Согласно постановлению ЦК ВЛКСМ от 5 февраля 1936 г. и приказу НКП РСФСР от 9 сентября 1936 г. сборники «Новым детям — новые игры», «Революционные игры юных пионеров», «Политтир и политлотерея» были запрещены для использования [Минский 1972: 122].

В сборниках до 1933 г. [Новые летние игры 1928; Игральные вечеринки 1930; Былова, Метлов 1933] подобные игры еще присутствуют в небольшом количестве (хотя в предисловии авторы обязательно предупреждают о том, что идеологией в играх нельзя злоупотреблять), а уже к концу 1930-х гг. исчезают вообще. Сборники 1935–1939 гг. наполнены более «политически нейтральными» играми, в которых развлекательная и спортивная составляющие превалируют над пропагандистской.

В этих изданиях среди игр с «актуальным» содержанием преобладают игры на сельскохозяйственную или военную тематику. Поскольку ряд сборников адресован педагогам сельских дошкольных учебных заведений — воспитателям будущих колхозников, в них включены игры, рассказывающие о преимуществах коллективного хозяйства перед индивидуальным: «Ищи бригадира», «Трактор привезли», «Колхозники» [Игры для дошкольников 1933: 2–4], «Единоличники и колхозники» [Игры и песни для дошкольников 1934: 16]. В некоторых играх используются также реалии животноводства и птицеводства («Волк и стадо», «Лошадки» [Там же: 6–8], «Лиса в курятнике» [Игры октябрат 1937: 10], «Нападение волков» [Игры юных пионеров 1937: 27–28], «Колхозник, куры и лиса» [Игры для средней и старшей группы 1938: 6–7]), охоты («Охотники и утки» [Там же: 47], «Погоня за зайцами», «Охота», «Охотники и звери» [Игры октябрат 1937: 73–76], «Охотники и зайцы» [Игры и развлечения юных пионеров 1939: 44]), рыболовства («Рыболовы», «Лови ерша с головы, а не с хвоста» [Игры октябрат 1937: 16–19], «Невод» [Игры юных пионеров 1937: 30–31], «Рыбаки и рыбки», «Рыбачек» [Игры и развлечения юных пионеров 1939: 45–47]) и огородничества («Друзья огорода» [Игры октябрат 1937: 12–14], «Поросята или свинки в огороде» [Игры для средней и старшей группы 1938: 10]).

«Военных» игр в сборниках гораздо меньше и кроме того содержательная составляющая в них разработана куда менее подробно. Так, игры «Разведчики» [Игры и песни для дошкольников 1934: 8–9] и «Летчики» [Игры для средней и старшей группы 1938: 1–2] являются разновидностями «Прятки». В игре «Маскировка» [Игры юных пионеров 1937: 60–61], предваряемой таким вступлением: «Вы знаете, ребята, что мы должны уметь маскироваться от самолетов. Но сейчас мы находимся в помещении, и самолета нет над нами, но все-таки давайте поучимся быстро маскироваться», — дети должны по команде руководителя образовывать фигуры: «пенек» (присесть на корточки), «копну» (несколько человек соединяют поднятые вверх руки), «тропинку» (шеренга). Из других игр на военную тему дети должны были узнать о существовании различных родов войск («Красная армия» [Игры для средней и старшей группы 1938: 6]) и видов вооружений («Найди пару» [Игры и развлечения юных пионеров 1939: 52]).

По сравнению со сборниками 1920-х гг. в сборниках 1930-х содержится меньше модифицированных игр. Часть игр, разработанных в 1920-е гг., осталась в педагогическом обороте, однако большинство из них сменило название и содержание на нейтральные. В сборнике 1937 г. «Игры в начальной школе» игры, фигурировавшие в сборниках 1920-х гг. под названиями

«Товарищ, выручай!», «Борьба за кооперацию» [Игры юных ленинцев 1924: 19–20, 10–12] и «Спасай от фашистов» [Корнильева-Радица, Радин 1927: 118], носят названия «Салка, дай руку», «Наступление» и «Салка-пересекалка» [Игры в начальной школе 1937: 35, 89–90, 36]. В сборнике 1938 г. прямо указывается, что игра «Смелые ребята»¹ [Игры для средней и старшей группы 1938: 4–5] почерпнута из сборника Н. Филитиса 1927 г., где она называлась «МОПР» [Филитис 1927: 34–36]. Деидеологизация игр происходит буквально на глазах — передача «секретного письма»² [Былова, Метлов 1933: 27] из сборника 1933 г. в сборнике 1934 г. превращается в передачу мячика³ [Игры и песни для дошкольников 1934: 9]. Даже «октябрята» из одноименной игры⁴ [Корнильева-Радица, Радин 1927: 54] становятся «дошколятами»⁵ [Игры для дошкольников 1933: 3] и «веселыми ребятами»⁶ [Игры в начальной школе 1937: 26–27].

В качестве примера игры, модифицированной уже в 1930-е гг., можно привести игру «Короли»:

«В короли» («В пана», «В работники»). Один из играющих <...> избирается королем или паном. Остальные считаются работниками. Король или пан садится на определенное место <...>, а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у него. Сговорившись, подходят и говорят: «Здравствуй, король (или пан)!» — Здравствуйте! отвечает он. «Нужны ли вам работники?» Нужны. — «Какие?» — и в это время различными знаками и телодвижениями изображают из себя кто плотника, кто пильщика, кто пахаря, кто землекопа и т.д. Король должен назвать работу каждого и если сразу назовет все верно, то работники убегают к назначенному раньше месту <...>, а король ловит их, и кого поймает, тот становится королем <...>, остальные же идут снова сговариваться насчет работ [Покровский 1895: 157].

Эта игра, с одной стороны, привлекает возможностью изобразить в пантомиме разные виды труда, но с другой — упоминаемые в ней *король, пан* и наемные *работники* для советских детей

¹ Игра является очередной разновидностью «Колдуна»: «“Вы смелые ребята?” — “Смелые”. — “А ну-ка, покажите свою храбрость! Раз, два, три — беги!”».

² «Ты, Ванюша (Танюша), постарайся и с письмом не попадайся, / Ловким будь, как пионер, / Подавай другим пример».

³ «Где мяч»: «Ты, Ванюша (Танюша), постарайся / И с мячом не попадайся, / Ловким будь, как пионер, / Подавай другим пример».

⁴ «Октябрята» (переделанные «Горелки»): «Мы, ребята-октябрята, любим бегать и играть. Ну, попробуй нас догнать».

⁵ «Салки из круга» («Пятнашки из круга»): «Мы ребята, дошколята, / Любим бегать и играть...».

⁶ «Веселые ребята»: «Мы — веселые ребята, любим бегать и играть...».

не подходили. Поэтому они превращаются в *председателя колхоза и колхозников*.

«Колхозники». На двух разных концах площадки линиями определяется место работы и правления колхоза. На месте работы расположены флажки, кубики и др. — это орудия труда. Выбирается председатель, он находится в правлении колхоза. Все остальные дети — колхозники, они <...> задумывают какую-либо работу, представляя ее в движениях, и идут в правление: «Товарищи, на какую работу нам теперь идти?» — «А где вы работали?» — «Вот сейчас узнаете». Колхозники изображают движениями косьбу, молотьбу и другую работу. Председатель отгадывает их работу. Затем колхозники выстраиваются рядом перед правлением колхоза и после слов председателя «Все на работу» все колхозники наперегонки бегут к месту работы, каждый старается схватить флажки, кубики, и первым принести и положить перед правлением. Прибежавший первым остается председателем [Игры для дошкольников 1933: 3–4].

Фигуру *председателя колхоза* можно в некотором смысле называть продолжением надзирающего контролирующего персонала (*детсанком, милиционер, совет вожатых звеньев*), однако в данном случае он не оценивает и не наказывает. В этой игре, в отличие от модифицированных игр 1920-х гг., нет борьбы, противостояния, преодоления препятствий, нет образа врага. То же можно сказать и про другие переработанные в 1930-е гг. игры.

Наряду с традиционными русскими играми, которых по-прежнему немного, в игровых сборниках 1930-х гг. появляются игры неизвестного происхождения, стилизованные под народные. Черты «народности» заключаются, с одной стороны, в темах и сюжетах «из деревенского быта», а с другой — во введении в игры текстов, написанных в «народной» стилистике.

Так, в стилизованных играх появляется гораздо больше, чем в сборниках 1920-х гг., героев-животных: именно такие игры составляют самую многочисленную группу. Причем наряду с типичными для русских игр зайцем, волком, овцами, гусями, котом, мышами в них появляются такие животные, которые не были или почти не были представлены в традиционных играх: лиса («Колхозник, куры и лиса», «Гуси и лиса» [Игры для средней и старшей группы 1938: 6–8], «Лиса в курятнике», «Лиса на охоте» [Игры октябрят 1937: 10, 22], «Лисичка» [Игры юных пионеров 1937: 41]); белый медведь («Медведь идет!», «Белые медведи» [Игры в начальной школе 1937: 36–38], «Медведь на привязи» [Игры октябрят 1937: 23–24], «Медведь ревет!», «Белый медведь» [Игры юных пионеров 1937: 17–19, 29–30]); щука, ерши и караси («Караси и щука», «Щука и ерши» [Игры

в начальной школе 1937: 27–29, 34–35], «Лови ерша с головы, а не с хвоста», «Караси и щука» [Игры октябрат 1937: 19, 27–31], «Щука и караси» [Игры и развлечения юных пионеров 1939: 42–23]); орел («Орлиное гнездо» [Игры октябрат 1937: 10]); ястреб («Гнезда и ястреба», «Ястреб и голуби» [Там же: 74–75], «Гнезда и ястреб» [Игры юных пионеров 1937: 41–42], «Наседка с цыплятами и ястреб» [Игры для средней и старшей группы 1938: 10]); ворона, воробей («Ворона и воробьи» [Игры и песни для дошкольников 1934: 7], «Ворона и воробей» [Игры и развлечения юных пионеров 1939: 12–13]); кукушка («Птицы и кукушка» [Игры и песни для дошкольников 1934: 7]); просто безымянные птицы («Птицы — на гнезда» [Игры в начальной школе 1937: 79], «Друзья огорода» [Игры октябрат 1937: 12–14]); паук и мухи («Паук и мухи» [Игры и развлечения юных пионеров 1939: 45–46]). Обращение к персонажам-животным в игровых сборниках 1930-х гг. происходит в рамках возвращения советской педагогики к традиционализму: подобных персонажей много как в традиционных русских играх, так и в играх из дореволюционных педагогических сборников.

Что касается драматизации, то в этом виде работы традиционный игровой материал в 1930-е гг. использовать перестают. Если в начале 1920-х драматическая игра и драматизация воспринимаются как «форма синкретического искусства» и этап подготовки «высокохудожественного массового праздника», во второй половине — как способ усвоения идеологического содержания, то в 1930-е гг. педагоги сужают значение подобных игр. Драматические игры воспринимаются как простые детские имитационные игры. Теперь сюжеты для таких игр включают в состав игровых сборников. Авторы этих сборников советуют педагогам отвлекать детей от вредных тем для игр (пьянка, драка, прогул, поход в церковь) и предлагать вместо них полезные (пионеры, пожарные, колхозники, Красная армия, железная дорога, путешественники) [Игра и труд в дошкольном возрасте 1929: 31; Игры дошкольников 1934: 1–2; Игры и песни дошкольников 1934: 3–5; Игры для средней и старшей группы 1938: 2–6].

Драматическая игра не как детская импровизация, а как вид учебной работы, направляемой руководителем, перемещается главным образом в театральные кружки, дома пионеров [Минский 1972: 119; Салова 2010: 162–163]. Как и авторы изданий 1920-х гг., методисты 1930-х обращают внимание на схожесть детской игры и драмы и предлагают в ходе театральной работы с детьми младшего возраста просто играть на заданные темы, однако этот вид занятий рассматривается как начальный этап для организации любительского театра [Театральная работа 1937], против чего решительно возражали их предшественники

[Ольденбург 1925: 7–10]. Традиционная игра и традиционные игровые сюжеты в данном виде работы не используются, но в основу игр кладут сюжеты популярных детских сказок: «Теремок», «Колобок» [Игры в начальной школе 1937: 15–16, 19–20]. Впрочем, игры на основе сказок не были в полной мере драматическими — они ближе к формальным подвижным играм. Так, в основе игры «Теремок» лежат простые «Ловишки», а игра «Колобок» скомбинирована из традиционных игр «Коршун» и «Горелки»¹:

«Колобок». Один из играющих — лисичка. Остальные становятся друг за другом, держась за платье или за пояс впереди стоящего. Впереди всех стоит хозяйка, сзади всех — колобок. «Где колобок?» — спрашивает лисичка хозяйку. «Он на печке лежал» — отвечает хозяйка. «А потом убежал» — кричит колобок и, оторвавшись от цепи товарищей, бежит к хозяйке, стараясь встать перед нею [Игры в начальной школе 1937: 19–20].

В рамках обращения к «народности» весьма популярными становятся хороводы и игры-песни, которые не нравились педагогам-игровикам 1920-х гг. [Марц 1925: 286–288]. Несмотря на то что это и не аутентичные фольклорные игровые песни (многие из которых считались непригодными в силу того, что они слишком длинные, непонятны и изобилуют брачной символикой), «ритмические игры» из сборников 1930-х гг. все же сильно их напоминают.

Так, для детей младшего дошкольного возраста рекомендуется игра «Пузырь» [Игры для дошкольников 1933: 5; Игры дошкольников 1934: 8; Игры и песни для дошкольников 1934: 21], очень похожая на популярную детскую хороводную игру «Каравай», но в отличие от нее не упоминающая «именин» и не предлагающая выбирать, «кого любишь».

Игра «Зайчик» сюжетно повторяет традиционную игру «Зайка»: хоровод игроков поет песню о зайчике, а стоящий в кругу водящий — заяц — совершает действия, описанные в песне. Но, разумеется, в играх из сборника Е.А. Покровского и в играх из сборников 1930-х гг. перед нами разные тексты:

«Зайка»

Зайка, серенький, я хожу, гуляю, вдоль по хороводу.

Зайка, серенький, некуда зайке выскочити.

Зайка, серенький, некуда зайке выпрыгноти.

Зайка, серенький, семеро ворот крепко заперты стоят.

Зайка, серенький, у каждаых ворот по три сторожа стоят.

¹ Модификация этой игры была сделана еще до революции, игра называлась «Пирожок»: «Где мой пирожок?» — «Он за печкой лежит». — «И бежит, и бежит!» [Торопов 1916: 25–26].

Заинька, серенький, попляши!
Заинька, серенький, поскачи!
Заинька, серенький, в ладоши!
Заинька, серенький, скоком, боком! Перед нашим хороводом.
Заинька, серенький, с боку на бок повернись, всем пониже
поклонись!

[Покровский 1895: 189–190]

«Зайчик»

В поле на пригорке
Заинька сидит,
Свои лапки греет,
Ими шевелит.
Крепче стал мороз никак,
Мы замерзли стоя так.
Чтоб согреться поскорей,
Будем прыгать веселей.

[Игры для дошкольников 1933: 5–6]

Зайчик беленький сидит,
Он ушами шевелит,
Вот так, вот так
Он ушами шевелит.
Зайке холодно сидеть,
Надо лапочки погреть,
Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп
Надо лапочки погреть.
Зайке холодно стоять,
Надо зайке поскакать:
Скок, скок, скок, скок
Надо зайке поскакать.
Толя (Коля) зайку испугал,
Зайка прыг... и убежал.

[Игры дошкольников 1934: 8–9]

Другие хороводные игры для октябрят, пионеров и дошкольников созданы на основе уже упоминавшейся игры «Перелизы», в которой хоровод повторяет движения водящего:

«Маленькие затейники»

Кругом, кругом, кругом
Ходим друг за другом,
Мы здесь весело живем,
Громко песенки поем.
Вот и сели,
Вот и посидели.
Ну-ка Вова (Нина), покажи,
Что нам сделать, раз, два, три.

[Игры для дошкольников 1933: 5]

«Позы»*Вася во кругу стоит.**Круг на Васю весь глядит.**Ну-ка, Вася, покажи,**Что нам делать. — Раз, два, три!*

[Игры и развлечения юных пионеров 1939: 58–59]

Стихотворные и песенные вставки появляются и в других играх. Например, в игре «Волк и стадо»¹ [Игры и песни для дошкольников 1934: 6–7], очень похожей на традиционную игру «Волк и овцы», для которой стихотворный текст не характерен. Для детского хора также предлагается использовать любую известную песню или стихотворение. Так, в сборнике «Игры октябрят» 1937 г. в качестве хороводного сопровождения дается стихотворение З. Александровой «Львята» [Игры октябрят 1937: 100–101].

Помимо хоровода используется и другой традиционный вид движения под пение — поочередное наступление и отступление двух держащихся за руки шеренг. Песня при этом имеет вид агонального диалога, как в русских играх «Бояре» и «А мы просо сеяли». Песни, предложенные авторами игровых сборников, стилистически и сюжетно близки к песням, исполняемым в этих играх:

«Просо сеять»*— А мы нивку оремо, оремо.**— А мы просо сиемо, сиемо.**— А мы просо выбьем, выбьем.**— Ой чим же вы выбьете, выбьете?**— А мы заженем стадо коней, стадо коней.**— А мы коней займем, займем.**— А мы коней выкупим, выкупим.**— Ой чим же вы выкупите, выкупите?**— А мы дамо сто червонцив, сто червонцив.**— А мы сто червонцив не берем, не берем.**— А мы ище придамо, придамо.**— Ой що ж вы придаете, придаете?**— А мы придамо корову с телятам.**— А мы не берем, не берем.**— А мы ище придамо, придамо.**— Ой що ж вы придаете, придаете?**— Свинью с поросятами, гуску с гусятами.**— А мы не берем, не берем.**— А мы ище придамо, придамо.*

¹ «Рано, рано поутру / Наш пастух: “ту-ру, ру-ру”. / А коровы в лад ему: / “Му-му, му-му-му-му”. / Выгоняю я скотину / На широкую долину, / На широкую долину, / На зелену луговину».

- *Ой що ж вы придаете, придаете?*
- *Красну девицу, красну девицу.*
- *Мы ж красну девицу примемо, примемо.*

(оба ряда вместе:)

- *Гей соб, наш король,*
- По красну дивицю.*
- Будем ката катуваты,*
- Брата ратуваты;*
- Сына жениты,*
- Мед горилку питы.*

[Иванов 1889: 77–78]

«Единоличники и колхозники»

- *За сохой на пашенке мы с утра, с утра,*
- *А по клину нашему трактора, трактора.*
- *Мы колосья шаткие все серпом да серпом,*
- *А у нас под жаткою рожь снопом, все снопом.*
- *Колос обколотится под цепом, под цепом,*
- *А у нас молотится пыль столбом, пыль столбом.*
- *Бросить серп и сошенку нам пора, нам пора,*
- *Заведем-ка вместо них трактора, трактора.*

[Игры и песни для дошкольников 1934: 16]

«Бояре»

- *Бояре, а мы к вам пришли, молодые, а мы к вам пришли.*
- *Бояре, зачем вы пришли, молодые, зачем вы пришли?*
- *Бояре, мы невесту выбирать, молодые, мы невесту выбирать.*
- *Бояре, вам какая мила, молодые, вам какая мила?*
- *Бояре, вот эта мила, молодые, вот эта мила.*
- *Бояре, она дурочка, молодые, она дурочка.*
- *Бояре, мы ее выучим, молодые, мы ее выучим.*
- *Бояре, чем вы будете учить, молодые, чем вы будете учить?*
- *Бояре, она будет плакать, молодые, она будет плакать.*
- *Бояре, мы ее утешим, молодые, мы ее утешим.*
- *Бояре, чем вы будете утешать, молодые, чем вы будете утешать?*

- *Бояре, мы ее пряничком, молодые, мы ее пряничком.*

[Традиционные игры 1999: 25–26]

«Загадки»

- *А мы в гости к вам пришли, мы вам что-то принесли.*
- *Молодцы, что вы пришли. Что же вы нам принесли?*
- *Принесли мы вам стихи, не знакомы ли они?*
- *Скажем хором мы тотчас, подивитесь вы на нас.*
- *Мы подарим вам рожок, поиграйте нам разок.*
- *Ну, попробуйте узнать, что мы будем вам играть.*

[Игры октября 1937: 89–91]

Названия некоторых игр стилизованы под русские народные пословицы: «Лови ерша с головы, а не с хвоста» [Игры октяб-ря 1937: 19], «Песню запевай, а сигнал не прозевай» [Игры и развлечения юных пионеров 1939: 59].

Перейдем к обобщениям. В 1920–1930-е гг. ставились эксперименты практически во всех областях культуры, и игры не стали исключением. В истории игровой педагогики 1920–1930-х гг. ярко отражена социальная, культурная и политическая реальность этих двух десятилетий. Сюжеты, ставшие материалом для модифицированных игр, в этом смысле весьма показательны. В 1920-е гг. востребованными оказываются сюжеты, с одной стороны, с борьбой, противостоянием, преодолением препятствий, чинимых «отрицательной» игровой стороной («Колдун», «Колокол», «Кошки-мышки»), а с другой — сюжеты, предполагающие присоединение к «положительной» игровой стороне и солидарность («Колдун», «Коршун»). Используются и сюжеты, в которых для водящей стороны характерна функция контроля, надзора, наказания («Золотые ворота», «Жгут», «Краски»). В 1930-е гг. острота противостояния в играх на эти сюжеты сглаживается, они деидеологизируются. Вместо них в качестве основы для модифицированных игр используются сюжеты с пантомимой («Король», «Перелизы», «Зайнышка»), пением и хороводом («Зайнышка», «А мы просо сеяли», «Бояре»).

Модификация игрового содержания в соответствии с господствующей идеологией обнажает законы, по которым функционирует игра. Вмешиваясь в игровой сюжет, заменяя наименования персонажей, добавляя, убирая или модифицируя игровые действия, авторы новых игр следуют общим игровым законам. Среди этих законов — правила наделения персонажей наименованиями в соответствии с их функциями, неравноценность игровых сторон: принадлежность одной из них к «своему», а другой — к «чужому» миру, перемена сущности игровым персонажем при пересечении границы между игровыми локусами («своим» и «чужим»).

Библиография

- Былова М., Метлов Н. Подвижные игры для детей дошкольного возраста. М.: Гос. уч.-пед. изд-во, 1933.
- Виноградов Г. К изучению народных детских игр у бурят. Иркутск: Гос. изд-во РСФСР, 1922.
- Виноградов Г. С. Детский фольклор и быт (Программа наблюдений). Иркутск: Этнологическая секция Восточно-Сибирского отдела РГО, 1925.

- Всеволодский-Гернгросс В.* О преподавании искусств в общей школе // Игра: Непериодическое издание, посвященное воспитанию посредством игры. Пг.; М.: Изд. театрального отдела Наркомпроса, 1918. Ч. 1. № 2. С. 3–4.
- Всеволодский-Гернгросс В.Н.* Игры народов СССР. М.; Л.: Academia, 1933.
- Гаврилова М.В.* Игра и сказка: опыт взаимного освещения сюжетных структур // Славянская традиционная культура и современный мир. Вып. 9: Сб. науч. статей по материалам конференции. М.: ГРЦРФ, 2006. С. 239–261.
- Гаврилова М.В.* К вопросу о типологии формальных детских игр // Первый Всероссийский конгресс фольклористов: Сб. докладов. М.: ГРЦРФ, 2007. Т. 4. С. 81–92.
- Гориневский В.* Подвижные игры (с биологической точки зрения) // Игры и развлечения: Сб. статей / Под общ. ред. В.Г. Марца. М.: Изд-во ЦК РКСМ, 1922. С. 5–21.
- Гориневский В.В.* Совместные игры мальчиков и девочек подростков. М.; Л.: Молодая гвардия, 1930.
- Детские площадки г. Твери 1909–1915 г. Отчет комиссии при Тверском общественно-педагогическом кружке. Тверь: Типо-лит. М.В. Блинова, 1916.
- Драматизация в школе первой ступени. М.: Гос. изд-во, 1920.
- Драматизация в школе второй ступени. М.: Гос. изд-во, 1920.
- Душечкин Я.И.* Сборник игр с указаниями, относящимися к постановке и воспитательному значению их. СПб.: Изд. Н.П. Карбасникова, 1903.
- Иванов П.В.* Игры крестьянских детей в Купянском уезде. Харьков: Тип. К. Счасни, 1889.
- Игра и труд в дошкольном возрасте: Сб. / Под ред. С.С. Моложавого. М.; Л.: Наркомпрос РСФСР — Главсоцвос, Гос. изд-во, 1929.
- Игра-драматизация в школе. М.; Пг.: Гос. изд-во, 1923.
- Игральные вечеринки: Сб. игр, плясок и развлечений для вечеров подростков / Под ред. А.Ф. Родина М.; Л.: Молодая гвардия, 1930.
- Игры в деревне. М.: Долой неграмотность, 1927.
- Игры в начальной школе. М.: Гос. уч.-пед. изд-во, 1937.
- Игры для дошкольников. В помощь дошкольному работнику колхоза. Иваново: Ивановское обл. гос. изд-во, 1933.
- Игры для средней и старшей группы. М.: Центральный отдел школ НКПС, 1938.
- Игры дошкольников. Архангельск: Севкрайно, 1934.
- Игры и песни для дошкольников. Ростов н/Д.: Азово-Черноморское краевое книгоиздательство, 1934.
- Игры и развлечения юных пионеров. Киров: Кировское обл. изд-во, 1939.
- Игры октябрат. М.: Молодая гвардия, 1937.

- Игры октябрят и пионеров. Игры, развивающие общественные качества: коллективизм, ответственность, чувство товарищества, дисциплинированность. Пермь: Горком комсомола — отдел пионеров, 1937.
- Игры школьников в деревне: Пособие для руководителей групп. М.: Работник просвещения, 1927.
- Игры юных ленинцев. Харьков: Всеукраинское общество содействия юным ленинцам, 1924.
- Игры юных пионеров. М.: Молодая гвардия, 1937.
- Капица О.И.* Детский фольклор. Песни, потешки, дразнилки, сказки, игры. Изучение. Собираение. Обзор материала. М.: Прибой, 1928.
- Корнильева-Радина М., Радин Е.* Новым детям новые игры: Подвижные игры школьного и внешкольного возрастов от 7 до 18 лет. В рефлексологическом и педологическом освещении. М.: Изд-во Наркомздрава РСФСР, 1927.
- Краевский Б.А.* Психология детских игр. Харьков: Типо-лит. «Печатное дело» кн. К.Н. Гагарина, 1902.
- Крупская Н.К.* Международная детская неделя // Крупская Н.К. Педагогические сочинения: В 10 т. М.: Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1959. Т. 5. С. 93–95.
- Кудрявцев В.Ф.* Детские игры и песенки Нижегородской губернии. Этнографические материалы, собранные В.Ф. Кудрявцевым. Н.-Новгород: Тип. Нижегородского губернского правления, 1871.
- Луначарский А.В.* Вместо введения // Игра: Непериодическое издание, посвященное воспитанию посредством игры. Пг.; М.: Изд. театрального отдела Наркомпроса, 1918. Ч. 1. № 1. С. 1–4.
- Мариц В.Г.* Беседы по методике и теории игры / Посмертное издание, просмотренное проф. В.Е. Игнатьевым. М.: Новая Москва, 1925.
- Мельников М.Н.* Русский детский фольклор: Уч. пособ. для пединститутов по спец. № 2101 «Русский язык и литература». М.: Просвещение, 1987.
- Минский Е.М.* Большой путь игры // Советская педагогика. 1972. № 5. С. 115–123.
- Морозов И.А.* Игры народные // Славянские древности: Этнолингвист. словарь: В 5 т. / Под ред. Н.И. Толстого. М.: Международные отношения, 1999. Т. 2. С. 380–386.
- Морозов И.А., Слепцова И.С.* Мир традиционной игры: Экспериментальная программа занятий для школьников по народным праздникам, играм и игровой комбинаторике / Центр развития системы дополнительного образования детей Министерства образования РФ. М.: [Центр развития системы дополнительного образования], 1996.
- Морозов И.Н., Богданов Т.Ф.* От игры к жизни. Подвижные игры для школ первой ступени. М.: Работник просвещения, 1927.
- Новые зимние игры. М.: Молодая гвардия, 1929.
- Новые летние игры. М.: Молодая гвардия, 1928.

- Ольденбург Н.* Драматизованная игра. Опыт драматизованной работы 1-й ступени. Л.: Начатки знаний, 1925.
- Палена Г.А.* Долой цепи рабства! Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 5).
- Палена Г.А.* Белый, где ты? Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 8).
- Палена Г.А.* Версальская петля. Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 9).
- Палена Г.А.* Рур. (Игра в оказание сопротивления). Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 10).
- Палена Г.А.* Руки прочь! Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 13).
- Палена Г.А.* Всеобуч. Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 16).
- Палена Г.А.* Наводка понтонного моста. Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 24).
- Палена Г.А.* Радио-телеграф. Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 25).
- Палена Г.А.* Сантруд. Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 26).
- Палена Г.А.* Восстановление транспорта. Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 28).
- Палена Г.А.* Биржа труда. Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 30).
- Палена Г.А.* Профсоюзы. Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 31).
- Палена Г.А.* НОТ. Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 33).
- Палена Г.А.* Субботник. Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 34).
- Палена Г.А.* Угрозыск. Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 37).
- Палена Г.А.* Нарсуд. Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 38).
- Палена Г.А.* Красный календарь. Л.; М.: Петроград, 1925. (Революционные игры юных пионеров. Вып. 39).
- Патыш И.* Игры и развлечения для деревенской молодежи. М.: Новая Москва, 1924.
- Покровская М.И.* О детских развлечениях. Их психологическое и гигиеническое значение. СПб.: Тип. П.П. Сойкина, 1896.
- Покровский Е.А.* Детские игры, преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогикой и гигиеной). 2-е изд., испр. и доп. М.: Тип. В.Ф. Рихтер, 1895.
- Родин А.Ф.* Игры и развлечения в деревенском клубе // Игры и развлечения: Сб. статей / Под общ. ред. В.Г. Марца. М.: Изд-во ЦК РКСМ, 1922. С. 72–87.

- Салова Ю.Г.* «Новый человек»: взгляд на проблему в 1920-е годы: Уч. пособие. Ярославль: Яросл. гос. ун-т, 1998.
- Салова Ю.Г.* Детский досуг в Советской России (1920-е годы). Ярославль: Ярославский гос. ун-т, 2000.
- Салова Ю.Г.* Клубная работа с детьми в практике советской школы 1920-х годов // Антропология советской школы. Культурные универсалии и провинциальные практики. Пермь: Пермский гос. ун-т, 2010. С. 152–164.
- Сахаров В.* К статье «Кошунственные детские игры» // Руководство для сельских пастырей. 1867. Т. 1. № 9. С. 322–324.
- [*Сахаров И.П.*] Сказания русского народа, собранные И.П. Сахаровым. М.: Худож. лит., 1990.
- Справочник курсов по внешкольному воспитанию и образованию при М.Г.Н. университете им. А.Л. Шанявского по отделу Общественное воспитание детей. 13–29 июня 1915 г. М.: Тип. И.Н. Комарова, 1915.
- Театральная работа с детьми младшего возраста. М.: Центр. дом худож. воспитания детей РСФСР, 1937.
- Торопов А.* Сборник подвижных игр на открытом воздухе. М.: Изд. А.Д. Ступина, 1916.
- Традиционные игры и забавы Рязанского края. Этнографические очерки. Рязань: Рязанский областной центр народного творчества, 1999.
- Филитис Н.* Подвижные школьные игры. М.: Типо-лит. т-ва И.Н. Кушнерев и К°, 1894.
- Филитис Н.* Подвижные школьные игры (для возраста 8–12 лет). М.; Л.: Гудок, 1926.
- Филитис Н.* Подвижные игры подростков и юношей (для возраста 13–18 лет). М.; Л.: Гудок, 1927.
- Черняк Е.* Военные игры и походы с детьми и подростками. М.; Л.: Наркомпрос РСФСР — Главсоцвос, Гос. изд-во, 1929.