

ЯЗЫК И ЭТНОГРАФИЯ ДЕТСКОЙ ИГРЫ

М.А. КЛЮЧЕВА
(*Йошкар-Ола*)

ПОДВИЖНЫЕ ДЕТСКИЕ ИГРЫ: К ПРОБЛЕМЕ ИЗУЧЕНИЯ НАРОДНОЙ ТЕРМИНОЛОГИИ

Народная игровая терминология — это закрепившиеся в игровой традиции названия игр, отдельных элементов игрового действия (ролей, предметов, движений и т.п.), в которых выражаются представления самих игроков об устройстве, содержании и символике игры. Таким образом, к области народной игровой терминологии относится вся формульная лексика, звучащая как в самой игре, так и в разговоре о ней (например, при описании, объяснении игры).

Игровая лексика разнообразна и разнородна. Тем не менее, при рассмотрении ее в совокупности, можно предполагать не случайность, а напротив — упорядоченность, внутреннюю логику игрового терминологического словаря. Он складывается в ходе длительного процесса — своеобразного «естественного отбора» слов, втягиваемых в игровую сферу из общей культуры и приобретающих специфические игровые значения. Игровая терминология представляется как система, обусловленная культурным контекстом и отражающая ценности, ментальные доминанты традиции, сохраняет архаичные мифологические значения, реагирует на процессы культурно-исторических изменений, представляя «модные» явления и понятия.

Предлагаемое рассмотрение вербального кода в народных детских

подвижных играх спортивного характера строится на материале русской (чуть шире — русскоязычной, российской) игровой традиции XIX (крестьянской) — начала XXI веков (современные записи, в основном, сделаны в городах). Рассматриваются следующие вопросы:

I. Народные названия игр как естественная классификационная система. Названия-термины и названия-цитаты.

II. Омонимия и синонимия названий игр.

III. Метафоричность игровой терминологии. Традиционная образная система. Неологизмы.

I. Исходная задача предлагаемой работы — выявить общие принципы и стандартные формы образования народных названий игр. Гипотеза, заставляющая нас (в рамках проблемы классификации) обратиться к изучению характера логической связи между игрой и ее названием, состоит в том, что структурно-сходные и вообще похожие игры должны бы иметь аналогичные по форме названия¹. Народное название, «имя» игры — это и есть ее определение, отделение от других игр, а значит, указание на наиболее характерный (специфический) ее признак. Значит, этот признак должен относиться к свойствам основополагающего элемента в структуре игры — такова наша вторая гипотеза.

Для реконструкции системы народных названий игр (а значит, «естественной» типологии) важно рассмотреть:

¹ Например, две сходные современные игры мальчиков с пинанием мяча называются: *банан* и *кокос*. *Кокос* — игра, производная от *банана* — чуть проще по правилам.



а) конкретные слова — народные термины: названия ролей, используемых предметов, разделов игры, игровых действий, движений и т.д., по которым получает свое название сама игра (например, по названию предмета — лапты (лопатки, которой бьют по мячу) — игра с ее использованием называется *лаптой*²);

б) формульные тексты, звучащие в игре (диалоги игроков, приговорки, команды, дразнилки, считалки и пр.), которые в виде цитат дают название игре (например, по приговорке «Кумушка, дай ключи!» игра называется *кумушка* или *ключи*).

Выделяются эти два поля изучения народных названий игр, так как определения игры являются именно в таких формах: либо как название некоторого элемента структуры игры; либо как простая цитата из текста, звучащего в игре. Первый род названий определим как **названия-термины**, а второй — как **названия-цитаты**³.

Зачастую возможно и двойное объяснение названия игры (и как термина, и как цитаты). Название-цитата и название-термин могут просто совпадать, т.е. слово-термин, давшее «имя» игре непосредственно озвучивается в ее ходе. Пример тому — многие догонялки с образным определением роли водящего (*Водяной, бубен* и многие др.), в которых имя игры — это и термин-название роли водящего, и одновременно цитата из игры — начало дразнилки, открывающей действие («Бубен-бубен, долгий нос»; «Водяной-водяной, забери меня с собой» и т.п.). Таким образом два выделенных принципа образования названия не являются взаимоисключающими, а могут пересекаться.

Народное **название-термин** указывает на важнейшие элементы структуры игрового действия:

² Все ссылки на приводимые примеры игр — в конце работы. См. «Указатель названий игр».

³ Заметим, что (как показали наши полевые записи 2000—2003 гг.) в сравнении с традиционными материалами, в современных детских играх значительно увеличился удельный вес названий-цитат над названиями-терминами.

а) на игрока (персонажные термины):

— образное название роли (чаще всего водящего), например: «Коршун», «Дедушка-рожок», «Слепая курица»; противников: «Казаки-разбойники», «Щучки и окуни». В основном такого рода названия относятся к играм с преследованием, с угадками;

— образное название ролевого статуса игрока при проигрыше-выигрыше (например, в игре *в козла* проигравший — «козел», в игре *в короля* победитель — «король»). Такие названия типичны для соревновательных игр, т.е. игроки вступают в игру на равных, а по результатам каждый занимает свое место среди других игроков. Кто-то становится победителем (например, «королем», «царем»), а кто-то проигравшим (например, «ослом», «козлом» и пр.), что и выражается в названиях игр;

— условные имена и классы имен игроков (например, игроки-«краски» в одноименной игре);

б) на элемент разметки игрового пространства — локус (локативные термины). Например, игра *в лунки, уголки, квас* («квасом» здесь называется центр круга), *горячее место* и т.д.;

в) на предметы игры (предметные термины). Например, *в мяч, в лапту, 12 палочек, колечко*;

г) на конкретные действия игроков и предметов (акциональные термины) — прямые и метафорические названия действий (*прорываты, догонялки-приседалки, жмурки, угады, молчанка; заразки, пятнашки, заморозки*), причем не только в самой игре, но иногда и в игровой прелюдии (*считки-битки* — от «считаться»), в наказании (*езда, переезды* — от «ездить» на спине, *ерошки* — от «ерошить» волосы);

д) на орнаментику движений (орнаментальные термины), т.е. на что похожи движения, фигуры, позы, взаимное расположение игроков, положение и взаиморасположение предметов (например, *стоячие столбики, кривое колесо, долгая лоза, рюмочки*);

е) на подсчет очков — названия с числительными (например, *три бэна* — игра идет до трех очков, так называемых



«бэнов»; в триста, в двадцать одно — до 300, 21 очка соответственно и пр.);

ж) на правило игры (например, «третий лишний», «выше ноги от земли», «в одно касание»);

з) абстрактные названия (родовые) классов загадываемых, называемых, изображаемых предметов, вещей (например, съедобное-несъедобное, цвета, города, приданное, природа, звери и пр.). Почти все примеры этого ряда из современных материалов.

В качестве игровых терминов могут выступать слова в прямом значении и образные, метафорические, например: черта/«сало», догонялки/«заразки», шар/«свинка», колышек/«чирик». Наибольший интерес представляют метафорические названия (своего рода подстановочные слова, как в загадках, в тайной речи), так как в них открывается мифологическая семантика игры. Подробнее о терминах-метафорах — ниже (III).

В качестве **названий-цитат** могут выступать вербальные тексты разного рода, в частности:

а) коммуникативные — сигнальные словоформулы, через которые игрок сообщает противнику о начале/конце определенного этапа игры, о каком-то своем действии, командует, в том числе:

— обращение-дразнилка со стороны игроков в адрес водящего, провоцирующая его на преследование («У медведя во бору грибы-ягоды беру...»);

— обращение-вопрос к водящему, просьба («Коршун-коршун, что делаешь?», «Заяц-заяц, сколько время?», «Крокодил-крокодил, какое солнце проглотил?»);

— сообщение водящего о том, что он начинает игру (например, в прятках начало поиска предваряется словами: «Зоря, зоря, зоря!» и т.п.);

— императивные словоформулы (термин Морозова⁴), в том числе:

— команда действовать («Ключик-ключик, отпирайся вдруг!», «Кипит!», «Дай, дедушка, ручку!»);

⁴ Императивные формулы: «побуждения и приглашения к действию, в том числе и словесные сигналы о начале или конце действия» [Морозов 1999].

— команда прекратить действие («Лиса, в норку!», «Штандер — стоп!», «Клёк!», «Земля горит!»⁵, «Стоп-земля!», «Терем-терем за каждым деревом»), в том числе чурание («Чур на дереве», «Чур с гвоздем»). Команда к действию и его отмене может быть даже слита в одном тексте: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три — морская фигура на месте замри!», «Бегемотики бежали-бежали... стоп!», «Машина ехала-ехала... стоп!», «Арам-шим-шим, арам шим-шим, арамия-гульфия, покажи-ка на меня. И раз, и два и три!»;

— эмоциональные выкрики комментирующего характера: подбадривание («Купи бычка», «Ший-пошивай, не задерживай!»), заманивание («Дети, каша!»);

б) текст игровой прелюдии:

— считалка: в тех случаях, когда в игре используется всегда одна и та же закрепленная считалка, начало ее как цитата может дать название всей игре («Считки-битки», «Первенчики», «Ты куколка» — перед догонялками);

— жеребьевая сговорка: один из вариантов игры в лапту (херсонск.) называется *Маты*, так как игра начинается с разделения на команды при помощи жеребьевой сговорки, первые слова в которой — обращение к главарям команд: «Маты-маты, чей вопрос?»;

— распределительные тексты (введем такое определение, так как ни народного, ни научного понятия для следующего рода текстов пока не найдено): начальный текст, разбитый по слову между командами или отдельными игроками типа: «Кондалы — скован — раскуй — на кого», «кысь — брысь — мяу», «Летел — лебедь — сказал — слово» и т.п. Игроки произносят по очереди определенный текст по слову и в результате определяют (как бы просчитывают), кто будет играть, т.е. происходит выбор конкретного участника будущего действия. Введенное определение «распределительный текст» указывает на его функцию — распределение ролей (как считалка), а также на то, что слова распределены между игроками;

⁵ «Земля горит» — в игре «Слепая курица» — см. указатель.





в) орнаментальные длящиеся тексты, сопровождающие движение:

— ритмообразующая приговорка или припевка, счет. В современных записях таких игр со счетом движений (обычно прыжков через мяч, скакалку, резинку в играх девочек) особенно много: «Белка, стрелка, колесо», «Роза, мимоза, мак, табак», «Понедельник, вторник,..., воскресенье», «Я знаю пять имен девочек...», «Мишка шел на футбол...», «Мики-ма-у-сы», «Сантики-сантики-лимпони» и т.п.);

— не ритмизованные времяизмерительные тексты — безостановочное повторение какой-нибудь фразы (произвольного содержания) как фона на протяжении выполнения некоторого движения. Например, в играх с вращательными движениями игроки, пока крутятся, безостановочно повторяют: «трубочки» или «дрибушечки» и т.п.; «малечина-калечина» — считают, пока не уронят палку;

г) операционные тексты (термин Морозова) или перформативы, т.е. описывающие совершаемое в игре действие (например, «У медведя на бору грибы-ягоды беру», «Уж я сеяла-сеяла ленок» и т.п.) — правда, этот род текстов как названий-цитат относится больше к играм хороводного характера, а не соревновательным.

Таким образом, система народных определений подвижных игр — это целый комплекс классификаций по разным дифференцирующим признакам:

- 1) по ролям (образное название роли, статуса игрока);
- 2) по отдельным действиям-действиям, совершаемым в игре;
- 3) по элементам разметки пространства;
- 4) по используемым в игре предметам;
- 5) по орнаментике, изобразительности движений игроков, предметов;
- 6) по системам подсчета очков и т.д.;
- 7) по игровым прелюдиям и накатанию;
- 8) по общему сюжету игры (например, «война»);

9) по роду словесного текста, звучащего в игре (названия-цитаты): коммуникативные, сигнальные, орнаментальные, операционные и пр. тексты.

Серьезная аналитическая задача — корреляция принципов, предлагаемых народной классификацией. Наиболее очевидны следующие закономерности:

— если в игре используется какой-то предмет, то почти наверняка его название определит название игры;

— если игра ролевая, то название игры совпадает с названием роли, выражая ролевую оппозицию или называя одну из сторон (почти всегда — роль водящего);

— если в игре главное соревнование заключается в борьбе за определенные локусы (кто раньше займет место, забьет гол) или же, если устройство локусов требует особой подготовки (например, рыть лунки, чертить классы, вбить кол (бабу) в землю), то названия локусов обычно выносятся в название игры;

— если в игре присутствует яркий текст (диалог, приговорка и пр.), то очень вероятно образование из него названия-цитаты.

II. В системе народных названий игр, как и в общей системе народной игровой терминологии, имеют место две противоположные и уравновешивающие друг друга ситуации:

— несколько знаков — один денотат (синонимия терминов, разные названия одной игры);

— один знак — несколько денотатов (омонимия термина, одноименные игры).

1) **Синонимия названий игр:** одна игра — разные названия (т.е. ситуация: несколько знаков — один денотат).

Одна и та же игра может называться по-разному, что обусловлено национальной, региональной, локальной спецификой или исторически. Названия меняются со временем, варьируются в разных местностях или даже просто в разных дворовых компаниях.

В играх, где название — цитата, это явление связано с использованием разного вербального материала (команды,

обращения, орнаментальных сопровождающих текстов и т.д.) при том, что сами игровые действия одинаковы. Например (по современным записям):

— *семья, желания, джем, саджо, НЛО* — одна и та же игра, только в качестве условного слова водящего, которое как цитата дает название всей игре, используются разные слова.

В случаях с названиями-терминами одинаковые игры могут называться по-разному, так как различны названия элемента, давшего имя игре:

— *классики (классы), котлы, царства, пекло* — разные названия клеточек, по которым прыгают игроки;

— *догонялки, салки, пятнашки, заморозки, заразки, сифки* — разные образные названия одного и того же действия водящего: догнать и задеть убегающего.

Иногда разные названия одной и той же игры указывают на разнопорядковые элементы игрового действия, например, разные названия лапты:

— *в лапту* (название от предмета игры — предметный термин);

— *салом* (два противоположных края игрового пространства называются «салами», т.е. название игры происходит по названию локусов — локативный термин);

— *в беглые* (образное название роли коновой партии — персонажный термин);

— *маты* (название-цитата по игровой прелюдии: жеребьевой сговорки, которая начинается с обращения к маткам: «Маты-маты...»);

— *бил-бегал* (название основных действий игроков коновой партии — акциональный термин).

Аналогично «Слепая курица» (*жук, петух*), «*Щи готовы?*», «*Стоп-земля!*», «*Жэмпэ*» — это одна и та же игра типа жмурок (усложненный современный вариант). Здесь первое название — образное название роли водящего (персонажный термин). Второе — цитата: обращение-вопрос, с которым водящий обращается к игрокам, осведомляясь об их готовности, прежде чем начать их поиск. Третье — цитата: сигнал водящего, по которому игроки,

находящиеся на земле, прогорают. Четвертое — цитата: заумный гадательный текст в игровой прелюдии, с помощью которого уточняют правила игры перед ее началом.

2) **Омонимия названий:** одно слово — разные игровые значения (ситуация: один знак — разные денотаты).

Если выше речь шла об отличиях в названиях игр при сходстве действий и даже при полной их тождественности, то в высшей степени характерно и обратное явление — употребление общей терминологии в разных играх и отсюда употребление одного и того же слова-термина для наименования разных игр (иногда похожих, иногда совсем далеких). Например, *жмурками* в Белоруссии, в западнорусских областях могут называть *прятки*, так как в прятках водящий в начале игры «жмурится» (стоит с закрытыми глазами), пока остальные игроки разбегаются и прячутся. В северных областях (Вологодская, Архангельская) и жмурки, и прятки, и догонялки имеют диалектное название *ималки (имки, имач)* — от слова *имать* = ловить (имач — ловец). *Колючкой (кулюшкой и т.п.)* может называться игра в прятки (*колюкушки, гулюкушки, кулюкушки, кулючки*) и жмурки, и угады (игра *колюкушкой* — угады: водящий-угадывающий (колюкушка) должен узнать, чья голова под одеялом). Слово «кулюкушка» (тот, кто кулюкает в прятках) осмысливается как название роли водящего-преследующего. Отсюда водящий-преследующий и в жмурках, и в угадах по закону переноса (аналогии) называется *колюкушкой*.

Котел — это общее название нескольких разных игр: в первом *котле* (=касло) гоняют шар палками по земле, и котлом называется центральная ямка, в которую водящий старается загнать шар, а остальные игроки этому препятствуют; во втором *котле* (=классы) — прыгают по очереди по расчерченным клеткам, одна из которых (на которую нельзя бросать битку) и называется котлом; в третьем *котле* (=картошка) — перебрасывают мяч по кругу, а уронивший садится в центр круга (так

называемый *котел*) и подвергается ударам мячом со стороны оставшихся игроков; в четвертой игре *котлы* — катанием шара сбивают другой шар с одной клетки на следующую и т.д. по порядку; котлами здесь называются клетки.

Заметим, что во всех случаях *котел* — это элемент разметки пространства; в первых трех примерах *котел* — это название главного (центрального, «горячего») локуса, вокруг которого развивается игровое действие (в двух из трех случаев *котел* — это центр круга). В четвертом примере котлами называются все клетки разметки.

Подобных примеров игр-тезок (не «родственников» по действию, но одноименных) можно привести множество. В ситуации «один знак — несколько денотатов» выражается многозначность игровой терминологии, своеобразная «экономия» слов. Одни и те же наиболее употребительные термины постоянно используются в разных играх, в разных значениях, легко переходя в том числе и в лексику новых, вновь придумываемых игр. Общность терминологии в разных играх указывает на близость их семантики, если даже действия игроков в этих играх (движения, используемые в игре предметы и т.д.) различны. Единством терминологической системы обеспечивается и жанровое единство подвижных игр.

III. В народной терминологии русских подвижных игр обнаруживаются некоторые устойчивые общие лексические пласты — группы слов, наиболее часто употребляемых в качестве игровых терминов в разных играх, в разных значениях. В частности, выделим темы: **огонь** и все, что с ним связано (акциональные, локативные, персонажные термины), **еда** (локативные, предметные, акциональные), **город, огород, гора** (локативные); **церковь и демонология** (персонажные, предметные); **царственное величие** (персонажные, локативные); **животные** (персонажные, предметные); **термины родства и собственные имена** (персонажные, предметные).

Основная лексика традиционных русских игр, почерпнутая из этногра-

фических источников — описаний народных подвижных игр в изданиях 1838—1930 гг.⁶, сведена в предлагаемую наглядную классификационную таблицу. Словарь таблицы расширен благодаря включению игровой лексики из современных полевых записей автора (выделено курсивом)⁷. См. таблицу на с. 83.

Лексика подвижных игр постоянно обновляется. Как показывают современные записи, игровыми терминами становятся и новые слова, обозначающие реалии современного быта, техники. По нашим полевым записям, **неологизмы** охватывают следующие темы:

— война: *бомба, мина (американская, русская), бомбы, лодки/подлодки, авианосец, катер, крейсер, танк, тигр, десант, база, солдат, лейтенант, майор, генерал, баррикада;*

— грамотность, школа: *буква, точка (двоеточие, многоточие, запятая), книжечки, экзамен, паспорт, школьник;*

— городской быт, техника: *шпингалет, раскладушка, (электро-)розетка, магазин, матрац, водопровод, унитаз, туалет, гидроэлектростанция, электроника, фотография, чемодан, зонтик, салют, кристаллики;*

— современный транспорт: *самолетики, машинки, паровозики, пешеходы-пароходы, светофор, (гробик на колесах, скейт);*

— необычные люди: *балерина, бомж, шестерка, дворник, мент, полицейский, ковбойчик, снайпер, инвалид, калека, лилипут, гигант;*

— экзотические животные: *бегемотик, крокодил, страус, верблюд, акула;*

— экзотические мифологические персонажи: *вампир, зомби, монстр, Кинг-Конг, зубастик, покемон, лимпопо;*

— экзотические понятия: *телепортация, мортал комбат.*

Почти все приведенные здесь в качестве примеров неологизмы являются названиями отдельных фигур в движениях игроков в современных играх:

⁶ Источники — см. Литературу.

⁷ [ЛСА]. Рамки работы не позволяют дать здесь конкретную ссылку на каждое приводимое слово. Автором разрабатывается словарь традиционной русской игровой терминологии (с паспортом на каждое слово).

Таблица

	Огонь	Еда	Мир животных	Церковь и демонология	Царственное величие	Термины родства и имена
Персонажные термины	Огарышек <i>Пекарь</i> Горелка Ярка Смольник-кочерга	Салка Квасики Квасик-торгасик Масло	Коршун Ворон Орел Крук Сорока Ястреб Кошка Кот Крыса Курица Слепая курица Петух Коза Бык Бобер Волк Медведь Лисица Заяц Олень Лягушка Тюлень <i>Щука</i> <i>Акула</i>	Поп <i>Монах в синих штанах</i> Еретик Жид Черт Бес Дьявол Ангел Бог Ерыкалише Яшер Колдун Чародей Оракул Ведьма Водяной Кулюкушка Шкрако-бушка Русалки <i>Вампир</i> <i>Монстрик</i> <i>Зомби</i> <i>Зубастик</i> <i>Кинг-Конг</i>	Король Царь <i>Император</i> Пан <i>Королевки</i> <i>Принцесса</i>	Баба Кума Дедушка Старик Бабушка-Пыхтеиха Баба-Яга Кици-баби Куци-баби Слепая баба Колика-баба Карин-баба <i>Алибаба</i> Олена Апанас Яков
Локативные термины	Огонь Котел Пекло Печь Ад <i>Солнышко</i> Горячее место Корчага Чугун	Сало Полусалье Масло Козломасло Квас Каша Соль		Ад Пекло Котел Крыница Кисель Рай Царство Колокол	Царь Царица Король Дама <i>Принц (Валет)</i>	
Предметные	Палка-калена Горячая картошка Уголь <i>Холодная/горячая резинка</i>	Ветчина Яйцо Соленое мясо Соленая рыба Мяч-салка	Свинка Чушка Рюха Сучка Чиж Чирка Воробей Горобец Чилик Соловей Птичка (муха)	Поп Чернец Расстрига Жид Церковь Колокольня		Бабка Баба



Акционные термины	Гореть <i>Сгореть</i> <i>Прогореть</i> Горелки Ярить Ярка Печь Жечь Обжечь Калить	Есть Уесть Кормить Салить Квасить Кашку варить				
Орнаментальные термины			Звери Лошадки Коровки Лягушки В слона Кобылка	<i>Свечка</i> Свечу сучить Кланяться-креститься Колоколом	<i>Царевич</i>	
			Быки, зайца гонять, вороны			
			<i>Крокодил</i> <i>Верблюды</i> <i>Куриные</i> <i>Воробьиные</i> <i>Лягушка</i> <i>Бегемот</i> <i>Слон</i> <i>Птичка</i>			

«картинки» в вышибалах, положения брошенного ножичка, фигуры с мячом (об стену, об землю, набивалы и пр.), фигурные прыжки через резинку, фигурные шаги и пр.

Игровая лексика, хотя и подвержена постоянному обновлению, достаточно стабильна, консервативна. Можно наблюдать случаи, когда старинная игра трансформируется в некоторую новую, но при этом в дочерней игре сохраняется прежняя игровая терминология. Например, в играх типа лапты пойманный мяч может называться *палкой* [Гашников 1891, 93]; такое же название у забитого гола в современной игре типа *банана* (с мячом). Это указывает, что первоначально именно палка, а не мяч использовался в подобных играх.

Приведенные игровые термины (за исключением неологизмов) — слова старые и простые, глубоко укорененные в культуре, — охватывают практически весь игровой репертуар. Мир персонажей в подвижных играх тесно

связан с миром персонажей ряжения, а также сказки, былички, страшилки, поэзии пестования. Основные образные сферы, к которым обращена метафорическая игровая терминология, во многом совпадают с традиционной лексикой загадок и табуированной лексикой. Образная игровая терминология напоминает загадочный, тайный язык. В подвижных играх табуированный пласт понятий словно обнажается, всплывает на поверхность, обозначая простые предметы и действия, наделяя их мифологическими значениями.

Игровая терминология является важной областью функционирования фольклорной лексики и представляет собой, безусловно, ценный и богатейший источник этнолингвистических данных для более-менее целостного исследования спектра значений отдельных понятий в культурной традиции. Серьезное изучение игровой терминологии обещает массу интересных и неожиданных открытий.

Указатель названий игр

Арам-шим-шим — ЛСА: №№ 188, 231, 540, 623, 695, 853, 932, 1020 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Казань, Кировская область, Саранск, Ленинградская область⁸.

Бабой — [Покровский 1994, 312].

Банан — ЛСА: №№ 78, 844, 135, 105 — Йошкар-Ола.

Бегемотики бежали — ЛСА: №№ 873, 804, 868, 54, 226, 288 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Казань, Саранск, Ленинградская область.

Белые — [Зобнин 1896, 546].

Белка, стрелка, колесо — ЛСА: №№ 698, 29 — Йошкар-Ола; <http://scholl11.zhukovskiy.ru> — г. Жуковский.

Бил-бегал — [Тихонов 1889, 4].

Бубен — [Соболев 1914, 19].

Водяной — [Раз, два, три, четыре, пять 1995, 106].

Выше ноги от земли — ЛСА: №№ 121, 702, 26, 477, 894, 326, 860, 630, 839, 527, 146, 948, 517, 926, 71, 266, 582, 563, 134, 544, 459, 93, 358 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Московская область, Коми, Саранск, Киров, Пермь, Самара, Ижевск, Челябинск, Санкт-Петербург.

Города (городки) — ЛСА: №№ 952, 924 — Марий Эл, Санкт-Петербург.

Горячее место — [Покровский 1994, 106].

Дай, бабушка, ручку! — [Покровский 1994, 116].

Двадцать одно — ЛСА: № 759 — Архангельская область.

Двенадцать палочек — ЛСА: №№ 578, 586, 115, 646, 619, 706, 791, 880, 420, 858, 197, 164, 435, 960 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Казань, Ижевск, Киров, Саратов, Самара, Санкт-Петербург, Архангельская область.

Дедушка-рожок — [Покровский 1994, 107].

Дети, каша — [Покровский 1994, 255].

Догонялки — ЛСА: №№ 13, 734, 904, 144, 307, 171, 629, 113, 263, 930, 214, 961, 194, 862 — Йошкар-Ола и Марий

Эл, Казань, Саранск, Коми, Архангельская область, Санкт-Петербург.

Джэм — ЛСА: № 123 — Йошкар-Ола.

Догонялки-приседалки — ЛСА: №№ 310 — Коми.

Долгая лоза — [Покровский 1994, 131].

Дрибушечки — [Покровский 1994, 150].

Езда — [Покровский 1994, 257].

Ерошки — [Покровский 1994, 252].

Желание — ЛСА: №№ 234, 370, 63 — Йошкар-Ола и Марий Эл.

Жэмэ — ЛСА: № 743 — Архангельская область.

Жмурки (=прятки) — [Романов 1912, 564; Добровольский 1903, 498].

Заморозки — ЛСА: № 252 — Казань.

Заразки — ЛСА: № 215 — Казань.

Заяц-заяц, сколько время? — ЛСА: №№ 289, 320, 808, 640, 86, 55 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Саранск, Татарстан, Коми.

Звери — ЛСА: № 284 — Марий Эл.

Зоря — [Покровский 1994, 113].

Имки (ималки) — [Ефименко 1877, 151; Иваницкий 1890, 159].

Казачи-разбойники — ЛСА: №№ 809, 336, 177, 551, 580, 741, 849, 922, 968, 761, 624, 615, 609 — Санкт-Петербург, Москва, Коми, Архангельская область, Йошкар-Ола и Марий Эл, Ижевск, Саранск, Саратов, Краснодар.

Квас — [Покровский 1994, 248].

Кипит! — [Покровский 1994, 211].

Кис, кис, мяу (кысь, брысь, мяу) — ЛСА: №№ 325, 854, 626, 823 — Коми, Йошкар-Ола и Марий Эл, Саранск, Ленинградская область.

Классы (классики) — [Покровский 1994, 125;] ЛСА: №№ 805, 95, 315, 890, 976, 874, 977, 815, 647, 6, 34, 362, 356, 799, 409 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Эстония, Санкт-Петербург и Ленинградская область, Коми.

Клёк — ЛСА: №№ 978, 203, 848, 939, 879, 655, 377 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Саранск.

Ключи — [Покровский 1994, 102].

Козел — ЛСА: №№ 70, 845, 274, 125, 837, 824, 205, 53; 236, 966, 533, 210, 142, 838, 965, 52, 638 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Казань, Киров, Саранск; <http://scholl11.zhukovskiy.ru> — г. Жуковский.

⁸ Сокращение: ЛСА, №№ — Личное собрание автора, архивные номера записей. Материалы собирались на протяжении 2000-2003 гг. от детей и взрослых разных регионов Европейской части России.

- Кокос* — ЛСА: № 136 — Йошкар-Ола.
- Колечко* — ЛСА: №№ 513, 979, 413, 491 — Санкт-Петербург, Вологодская область, Йошкар-Ола и Марий Эл.
- Колюкушки, кулючки* (=жмурки) — [Терещенко 1848, 31–32].
- Колюкушкой* (=угады) — [Цейтлин 1911].
- Колючки* (прятки) — [Терещенко 1848, 84].
- Кондалы — скован* — ЛСА: № 461 — Челябинск.
- Король* — ЛСА: №№ 312, 758 — Архангельская область, Коми.
- Коршун* — [Покровский 1994, 162].
- Котел* (=игра с мячом «картошка») — ЛСА: №№ 583, 200 — Самара, Марий Эл.
- Котел* (=касло) — [Покровский 1994, 275].
- Котлы* (=классы) — [Покровский 1994, 125].
- Котлы* (игра с катанием шара по клеткам) — [Покровский 1994, 275].
- Краски* — [Покровский 1994, 355;] ЛСА: №№ 117, 770, 645, 31, 981, 87 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Архангельская область, Саранск.
- Кривое колесо* — [Покровский 1994, 151].
- Кулюкушки* (=прятки) — [Никифоровский 1897, 26–27].
- Кулючки* (=прятки) — [Сахаров 2000, 139; Покровский 1994, 112].
- Кумушка* — [Покровский 1994, 102].
- Купи бычка* — [Покровский 1994, 265].
- Лапта* — [Покровский 1994, 268–273;] ЛСА: №№ 786, 553, 989, 521, 417, 190, 302, 378 — Марий Эл, Коми, Ижевск, Пермь, Архангельская область.
- Летел лебедь* — ЛСА: №№ 992, 98, 361 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Санкт-Петербург.
- Лиса, в норку!* — [Покровский 1994, 124].
- Лунки* — [Покровский 1994, 252].
- Малечина-калечина* — [Покровский 1994, 143].
- Маты* — [Покровский 1994, 268–273].
- Машина ехала* — ЛСА: №№ 915, 997, 85 — Йошкар-Ола и Марий Эл.
- Микимаусы (микимаус ел колбасу)* — ЛСА: №№ 985, 65, 712, 439, 280 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Архангельская область, Санкт-Петербург.
- Мишка шел на футбол* — ЛСА: № 745 — Архангельская область.
- Молчанка* — [Покровский 1994, 352].
- Море волнуется* — ЛСА: №№ 497, 427, 811, 1002, 283, 58 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Санкт-Петербург, Вологодская область.
- Мяч* — ЛСА: №№ 812, 402, 403 — Ленинградская область, Марий Эл.
- Одно касание* — ЛСА: №№ 614, 463, 474, 25 — Йошкар-Ола, Московская область, Краснодар, Казахстан (г. Балхаш).
- НЛО* — <http://scholl11.zhukovskiy.ru> — г. Жуковский.
- Пекло* — [Ястребов 1894, 106].
- Первенчики* — [Всеволодский-Гернгросс 1933, 368].
- Переезды* — [Покровский 1994, 257].
- Понедельник, вторник, среда, четверг, пятница, суббота, воскресенье* — ЛСА: № 43 — Йошкар-Ола.
- Приданое* — ЛСА: № 1005 — Йошкар-Ола.
- Природа* — ЛСА: № 715 — Йошкар-Ола.
- Прорываты* — [Покровский 1994, 139].
- ПэмэЖэ* — ЛСА: № 656 — Саранск.
- Пятнашки* — ЛСА: № 487, 503 — Санкт-Петербург, Вологодская область.
- Роза, береза* — ЛСА: №№ 936, 937, 938, 207 — Йошкар-Ола и Марий Эл.
- Роза, мимоза* — ЛСА: №№ 239, 240 — Казань.
- Рюмочки* — ЛСА: № 864 — Йошкар-Ола.
- Саджо* — ЛСА: № 232 — Казань.
- Салки* — ЛСА: №№ 595, 451, 666 — Йошкар-Ола, Коми, Хабаровск.
- Салом* — [Цейтлин 1911, 13].
- Сантики-сантики, лимпопо* — ЛСА: № 230 — Казань, Йошкар-Ола и Марий Эл.
- Семья* — ЛСА: №№ 233, 963, 643, 870, 143, 719, 110 — Йошкар-Ола и Марий Эл; <http://scholl11.zhukovskiy.ru> — г. Жуковский
- Сифа (сифки, сифак)* — ЛСА: №№ 118, 282, 859, 594, 1011, 73, 355, 470, 518, 447, 19, 903, 20, 21, 22, 245 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Казань, Коми, Пермь, Челябинск, Хабаровск, Казахстан, Санкт-Петербург.

Слепая курица — ЛСА: №№ 137, 229, 147, 885, 836, 88, 701 — Йошкар-Ола и Марий Эл, Казань.

Слепой жук — ЛСА: №№ 868, 292, 148 — Йошкар-Ола и Марий Эл.

Слепой козел — ЛСА: № 216 — Казань.

Слепой петух — ЛСА: № 149 — Йошкар-Ола.

Стоп-земля! — ЛСА: №№ 426, 632, 253 — Казань, Марий Эл, Саранск, Санкт-Петербург.

Стоячие столбики — [Покровский 1994, 108].

Считки-битки — [Романов 1912, 566].

Съедобное-несъедобное — ЛСА: №№ 1013, 112, 441, 495, 510, 721, 642, 442, 871, 722, 35, 36 — Йошкар-Ола, Санкт-Петербург, Саранск, Вологодская область.

Терем — [Покровский 1994, 106].

Третий лишний — ЛСА: 405, 406, 345 — Марий Эл, Коми.

Три бэна — ЛСА: № 825 — Казань.

Триста — ЛСА: № 84, 106, 201 — Йошкар-Ола и Марий Эл; <http://scholl11.zhukovskiy.ru> — г. Жуковский

Трубочки — [Покровский 1994, 150].

Ты куколка — [Иваницкий, 1890, 159].

У медведя на бору — [Покровский 1994, 171—172]

Угады — [Покровский 1994, 354].

Уголки — [Покровский 1994, 102;] ЛСА: №№ 90, 1015, 48, 379 — Йошкар-Ола и Марий Эл.

Цари, царства — [Покровский 1994, 125].

Цвета — ЛСА: №№ 872, 971, 139 — Йошкар-Ола и Марий Эл.

Чур на дереве — [Покровский 1994, 107].

Чур с гвоздем — [Покровский 1994, 116].

Ший-пошивай — [Покровский 1994, 217].

Штандер (штандарт) — ЛСА: №№ 801, 667, 514, 807, 920 — Казань и Татарстан, Йошкар-Ола, Санкт-Петербург, Киев.

ЩИ готовы? — ЛСА: № 225 — Казань.

Щучки и окуни — ЛСА: №728 — Йошкар-Ола.

Я знаю пять... — ЛСА: №№ 241, 242, 957, 348 — Коми, Марий Эл, Казань.

Литература

Всеволодский-Генгросс 1933 — *Всеволодский-Генгросс В.Н.* Игры народов СССР. М.; Л., 1933.

Всеславин 1863 — *Всеславин В.* Детские игры в Костромской губернии // Учитель. 1863. № 18.

Гашников 1891 — *Гашников Ф.* Детские игры на улице и дома (перепечатка из Саратовских губернских ведомостей) // Беседа. 1891. № 12. С. 93—94.

Добровольский 1903 — *Добровольский В.К.* Смоленский этнографический сборник / Записки императорского русского географического общества. М. 1903. Т. 27. Ч. 4.

Ефименко — *Ефименко П.С.* Материалы по этнографии русского населения Архангельской губернии, собранные П.С. Ефименко. Ч.1. Описание внешнего и внутреннего быта // Труды этнографического отдела ИОЛЕАиЭ при Московском университете. Т. 30. Кн. 5. Вып. 1. С. 151—159.

Зобнин 1896 — *Зобнин Ф.* Игры в слободе Усть-Ницынской Тюменского округа // Живая старина, 1896. Вып. 3—4. С. 538—542.

Иваницкий 1890 — *Иваницкий Н.А.* Детские игры // Материалы по этнографии Вологодской губернии: Сборник сведений для изучения быта крестьянского населения России. Вып. 2. / Под ред. Н. Харузина. М., 1890. С. 156—164.

Игры 1933 — Игры народов СССР: Сборник материалов, составленный В.Н. Всеволодским Гернгроссом, В.С. Ковалевой и Е.И. Степановой / С введением В.Н. Всеволодского-Гернгросса и предисловием Н. Маторина. М.;Л., 1933.

Исаевич 1887 — *Исаевич С.Н.* Малорусские народные игры окрестностей Переяславля // Киевская старина. Т. 18. Июнь-июль. Киев, 1887. С. 451—454.

Кудрявцев — *Кудрявцев В.Ф.* Детские игры и песенки Нижегородской губернии // Нижегородский сборник. Т. 4. Нижний Новгород, 1871. С. 169—238.

Можаровский 1898 — *Можаровский А.* Игры крестьянских детей Казанской губернии, Свияжского уезда, с. Бежбатман // Живая старина. Спб., 1898. Вып. 3—4. С. 437—442.

Морозов 1999 — *Морозов И.А.* Игры народные // Славянские древности: Этнолингвистический словарь. Т. 2. М., 1999.

Неклепаев 1903 — *Неклепаев И.Я.* Повесть и обычаи Сургутского края: Этнографический очерк // Записки Западносибирского отдела ИРГО. Кн. 30. Омск, 1903. Отдел 5. Детские игры и увеселения взрослой молодежи. С. 86—127.

Нечаев 1894 — *Нечаев И.В.* Игры деревенских детей Лаишевского уезда // ИОАИЭ. Казань, 1894. Т. 11. Вып. 6. С. 495—510.

Никифоровский 1897 — *Никифоровский Н.Я.* Очерки Витебской Белоруссии. Ч.4 «Игры и игроки» // Этнографическое обозрение. М., 1897. №3. С. 21—66.

Петров 1863 — *Петров К.* Детские игры в Олонецкой губернии // Учитель. 1863. №№ 1—24.

Петров 1890 — *Петров К.М., Репников Т.Е.* Детские игры // Живая старина. 1890. Вып. 1890. Отдел 4 (Смесь). С. 1—10.

Петухов 1863 — *Петухов Д.А.* Горный город Дедюхин // Записки ИРГО. СПб., 1863. Т.11. кн. 3—4 (21—22).

Покровский 1994 — *Покровский Е.А.* Детские игры, преимущественно русские. СПб., 1994 (репринт — М., 1895).

Попова 1923 — *Попова А.М.* Детские игры и забавы в сибирской деревне (с. Распутино Яндинской волости Балаганского уезда Иркутской губернии) // Сибирская живая старина: Этнографический сборник. Вып. 1. Иркутск, 1923. С. 106—120.

Раз, два, три, четыре, пять 1995 — Раз, два, три, четыре, пять — Мы идем играть: Русский детский игровой фольклор / Сост. М.Ю. Новицкая, Г.М. Науменко. М., 1995.

Романов 1912 — *Романов Е.Р.* Игры и забавы белорусских детей // Белорусский сборник. Вып. 8—9. Вильна, 1912. С. 553—587.

Сахаров 2000 — *Сахаров И.П.* Сказания о русских народных играх // Сказания русского народа, собранные И.П.Сахаровым. Тула, 2000. С. 133—161.

Соболев 1915 — *Свяц. Соболев А.Н.* Детские игры и песни. Владимир, 1915.

Терещенко 1848 — *Терещенко А.* «Быт русского народа». Т. 4. 1848 г.

Тихонов 1889 — *Тихонов Вас.* Описание детских игрушек и игр в с. Мазунине Сарапульского уезда Вятской губернии // Труды Этнографического отдела ИОЛЕАиЭ. Кн. 9. Т. 61. Вып. 1. М., 1889.

Цейтлин 1911 — *Цейтлин Г.* Народные игры в Поморье // Известия Архангельского общества изучения Русского Севера. Архангельск, 1911. № 13. С. 7—20.

Шейн 1898 — *Шейн П.В.* Сборник народных детских песен, игр и загадок / Составлен А.Е. Грузинским по материалам П. Шейна. М., 1898.

Шустриков 1895 — *Шустриков А.* Народные игры в Кадниковском уезде // Живая старина. СПб., 1895. Вып. 1. Отд. 2. С. 86—100.

Ястребов 1894 — *Ястребов В.Н.* Материалы для этнографии Новороссийского края, собранные в Елисаветградском и Александрийском уездах Харьковской губернии. Одесса, 1894. С. 91—106.

М.В. ГАВРИЛОВА
(Москва)

ЕДА В ТРАДИЦИОННЫХ ДЕТСКИХ ИГРАХ

Будучи одной из важнейших составляющих человеческой жизни, еда в традиционной культуре обрела множество значений и функций, став в различных фольклорных жанрах и практиках и темой, и атрибутом и универсальным символом. Практически любое событие в жизни человека и социума может быть описано в терминах добычи, приготовления и поедания пищи. В то же время пищевой код чрезвычайно богат и многозначен — прочитывание той части метафора, которая относится к теме еды, способно многое открыть в исследуемом фольклорном явлении.

Наличие темы еды в традиционной игре очевидно — упоминание пищи и поедания встречается повсеместно, как в названиях игр («Сало», «Квас», «Пирогом», «Масло», «Ветчинка»), так и в наименованиях игровых персонажей (клецка, редька, масло и др.). Еда фигурирует в считалках, игровых песенках и диалогах, игровых наказаниях (*кормить овсом, выжимать масло*) [Казанская губерния 1882, 62], часто упоминается в игровых выкриках и дразнилках, а также в обозначениях игровых атрибутов и локусов (*сало*).

Настоящая статья посвящена исследованию пищевой темы в традиционной, преимущественно детской, игре. Наш анализ мы начнем с классификации типов упоминаемой в играх еды, далее очертим круг мотивов, связанных с пищей и поеданием, и, наконец, основываясь на результатах наблюдений, выясним, каковы ее функции.

1. Еда в играх. Из всех типов еды чаще всего в играх упоминаются *сало (масло)* и хлебные продукты: *тесто, каша, пироги, блины, клецки, квас, крупа и мука*.

1.1.1 Тесто, хлеб, мука, каша, продукты брожения. Среди наименований водящего в подобных играх встречаются: *клецка* [Всеволодский-Гернгросс