



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 Яндынской 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 — *Свящ. 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 метафор, 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

1933, № 898, 374], *гороховая мучка* [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 893, 373], *хлебчик* [Купянский уезд 1889, С. 55].

В играх типа «Ловитки» и «Жмурки» в начале игры между водящим и игроками часто разворачивается диалог. Хлебные продукты упоминаются практически в каждой такой игре:

— *У кого был?* — *У тетки.* — *Что ел?* — *Клецки.* — *Кому отдал?* — *Такому-то.* — Названный водит («Лепки», «Ляпки» и др. названия) [Казанская губерния 1882, 104].

— *Заюшка, заюшка, / Где ты был? / На пруде, на пруде. / — Что там видал? / — Мех (мешок) муки, мех муки. / — Чему не украл? — Там были старцы, / Перебили пальцы, / Я насилу утек / На Бабин ток, / Ухватив лустку (ломоть хлеба), / Побиг на капустку («Зайчик»)* [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 59, 27].

— *Где юла была? — На мельнице. — Чего молола? — Крупу да муку. — Чего нашла в крупе да муке? — Ключ да пробой. — Куда положила? — В сени на полку. — Кто взял? — Сенька рожок. — Кому дыру прожег? («Юла»)* [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 872, 368].

— *Панасе, панасе, йв ты кашу? — Йв. — Деж ты горшок див? — Пид столом. — Чым накрыл? — Под столом. — А я пиду вийм. — А я тебе кіем. — А я в лободу. — А я й там найду. — А я в гречку. — А я с вершечку. — А я пид мист. — А я за хвист. — А я в ополонку. — А я за головку («Панас»)* [Купянский уезд 1889, 52—53].

— *Баба, баба, ни чім ти стоїшь? — На глах-лободах. — А шо ти іси? — У мене каша на полиці. — А мені даси? — Чорта заси («Ціці-Баба», «Куци-баба»)* [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 967, 391—392].

Каша упоминается в традиционных вариантах игры «Прятки»:

Водящий, нашедший первого игрока, кричит «*на кашу, ребята!*», после чего остальные игроки выходят и перепрятываются («Прятки простые» и др. названия) [Казанская губерния 1882, 113].

Выбирая водящего, используют считалку «*Катилась торба з великого гор-*

ба, що в тій торби, хлеб полениця. Кому доведеце, тому и жмурище». Водящий, найдя игрока, плюет в него, после чего убегает в *город*, а тот его пытается поймать. Если водящий пойман, игрок кричит «*на кашу!*», все игроки собираются, встают вокруг водящего, кладут ему на голову руки и поют «*Ем, ем кашку, як соломашку! Горшок масла — голова красна! Цур до города*», после чего разбегаются, а водящий старается кого-нибудь поймать; пойманный водит («Пожмурки», «Жмурки с открытыми глазами») [Казанская губерния 1882, 115—116].

Термины *каша* и *пирог* нередки в спортивных играх типа «Лапта» и «Вышибалы»¹.

«Лапта»:

Заваривать кашу — *матка* водящей команды (той, которая в поле) три раза бьет мячом по полю, приговаривая «*Каша, каша, каша!*». В это время игроки *городовой* команды, не успевшие добежать до исходного места, должны попытаться это сделать, после трех ударов водящий *матка* начинает салить бегущих [Казанская губерния 1882, 268—273].

Каша — последний игрок, оставшийся в *городе* один с правом бить три раза, не может выручить находящегося на *кону* членов своей команды; в этом случае подавальщик мяча кричит «*каша!*» и команды меняются местами [Казачьи игры 1993, 40—41].

«Вышибалы»:

Кормить пирогами — бить мячом игроков противоположной команды [Казанская губерния 1882, 252].

Игра «Кашка», «Каша», «Діти, каші!»:

С криком «*детки, кашки!*» водящий подбрасывает мяч, который должны ловить игроки; поймавший кидает мяч в следующем *кону*, промахнувшиеся катют поймавшего на спине [Казанская губерния 1882, 255—256; Казачьи игры 1993, 42].

¹ «Вышибалы» («Городок»). Одна команда находится в *городе*, а игроки второй стараются по очереди выбить мячом ее членов. Вариант: игроки двух команд по очереди стараются выбить друг друга мячом, стоя каждый на условленном месте.



К этой же группе следует отнести квас и другие продукты брожения.

В игре «Квач» («Ловитки») водящего дразнят:

— *Квачу, квачу, исты хочу!* [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 901, 375].

В играх типа «Жмурки» водящего отводят к двери или печке и спрашивают:

— *Что пил? — Квас! — Ищи век нас!*

— *Что пил, ел? — Квас да ягоды! —*

Ищи нас два годы!

— *Кот, кот, на чем стоишь? — На квашне! — Что в квашне? — Квас! — Лови мышей, а не нас!* («Жмурки простые») [Казанская губерния 1882, 205—206].

— *Панас, панас, де твѣй квас? — Пид лавкою. — Чым вин накрытый? — Холявкою* («Панас») [Купянский уезд 1889, 52—53].

В игре «Квас» (Вышибалы) *квас* — умеренная середина между двумя командами, куда становится водящий игрок [Казанская губерния 1882, 248].

Водящий — амбивалентная фигура, поэтому, с одной стороны, он часто наделен особыми, дополнительными по сравнению с другими персонажами, свойствами, например, обладает богатством, в частности, запасами еды — тем, что у него хотят отнять другие игроки. В этом случае *тесто* и *сало* (*масло*) ассоциируются с сытостью, полнотой и избытком. Однако оборотной стороной богатства и избытка является испорченность, гниль — то, от чего другие персонажи хотят избавиться². Поэтому водящий-тесто нередко бывает испорченным, прокисшим:

Гороховую мучку дразнят:

— *Гороховая мучка то и дело солодела!* [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 893, 373].

Клецку дразнят:

— *Клецка, клецка, прокислая, клецка, клецка!* [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 898, 374].

² Интересно, что эта амбивалентность кроется в самом процессе производства пищи. С одной стороны, сквашивание (ферментация) — ключевая стадия производства множества традиционных продуктов, в том числе хлеба, кваса, браги (пива). С другой стороны, прокисшая, прогорклая пища считается отбросами, помоями.

Персонаж-еда также может быть объедком, отбросом. В начале игры «Шкракобушка» происходит диалог:

— *Где был? — На мельнице. — Что делал? — Муку молот. — Что вымолот? — Копеечку. — Что купил? — Калачик. — С кем съел? — С тобой. — Кто крошки подбирал? — Он.* — показывают на кого-нибудь, и тогда этот человек *водит* [Казанская губерния 1882, 104].

1.1.2 Масло, сало. *Сало* (*масло*) — один из самых универсальных и широко употребляемых игровых терминов. Так, под названием «Сало» и «Масло» описаны разнородные игры, что часто приводит к классификационной путанице: в сборнике Е.А. Покровского приводятся две игры под названием «Сало» и две — «Масло», каждая из которых проводится по своим правилам: «Сало» — тип «Ловишки» [Казанская губерния 1882, 106], «Сало» — тип «Вышибалы» [Казанская губерния 1882, 244], «Масло» — тип «Ветчинка»³ [Казанская губерния 1882, 117], «Масло» — тип «Вышибалы» [Казанская губерния 1882, 243—244].

Термин *сало* (*масло*) часто употребляется для обозначения игровых локусов, атрибутов и объектов — чаще всего это некое маркированное, особо охраняемое место или объект.

Игра типа «Ловитки»: *Салом* называется черта нарисованного на земле четырехугольника, водящий не может ловить стоящих на *сале*, но игроки не должны заходить за *сало* («Сало») [Казанская губерния 1882, 106].

В игре «Масло» водящий охраняет от посягательств остальных игроков *масло* — еще одного игрока, которого он возит за собой на санках [Покровский 1895, 117].

«Вышибалы»:

Сала — лунки, на которых стоят игроки и по которым катят мяч — его

³ «Ветчина» («Лапти», «Шапки», «Рыбки»). Водящий держит в руке веревку, привязанную к колышку, а в другой руке у него жгут или палка, которой он бьет других игроков, пытающихся украсть разложенные вокруг него предметы — старые лапти, шапки и т.п. После того как вся *ветчина* разворована, водящего наказывают — бьют. Вариант: побитый водящим игрок водит.

нужно поймать прежде чем кидать его («Сало») [Казанская губерния 1882, 244—245; Казачьи игры 1993, 47—48].

Стоя на трех ямках (*маслах*) игроки двух команд по очереди пытаются выбить мячом игроков противоположной команды («Масловой мяч») [Купянский уезд 1889, 33].

«Дук» (один из вариантов): выкапываются большая ямка (*дук*) и три маленьких, которые называются *старшая*, *подстаршая* и *масляная дучки*. Водящий старается палкой загнать свинку (*чурку*) в *дук* или в *масляную дучку*. В последнем случае стоящий на ней игрок переходит на *подстаршую дучку*, игрок с *подстаршей* переходит на *старшую*, а игрок со *старшей* водит [Купянский уезд 1889, 15].

Тесто и сало (масло) часто трактуются в играх как то, чем можно испачкать, грязь: вероятно, отсюда ведут происхождение такие широко распространенные игровые термины, как *салишь*, *пятнашь*, *заляпывать*, обозначающие прикосновение водящего к игроку — основной способ передать ему свою роль.

1.1.3 Мясо. Мясо распространено в играх значительно меньше и встречается главным образом в играх типа «Ветчинка»:

— *Поспела ли ветчина?* — *Нет.* — *Поспела ли ветчина?* — *Нет.* — *Поспела ли ветчина?* — *Кипит.* — *Поспела ли ветчина?* — *Кипит, шевелит, продаваться велит!* («Ветчина», «Соленое мясо», «Рыба» и др. названия) [Пономарев 1991, 171—172; Казанская губерния 1882, 211—212].

Также мотив мясной пищи прослеживается в сюжетах, связанных с хищничеством: игры типа «Гуси» («Овцы»)⁴ и «Коршун» («Ворон»)⁵.

⁴ «Гуси» («Овцы»). Водящих двое: *волк* и *пастух* (*хозяин*, *матка*). Остальные игроки изображают *овец*, *гусей* (в некоторых вариантах — *детей*). *Волк* отнимает (ловит и уводит) у *пастуха овец* (*гусей*), тот их ищет, находит у *волка* и забирает обратно. Иногда *гуси* или *матка* проходят испытание. Многие игры завершаются тем, что *матка* (*пастух*) с *гусями* приглашают *волка* в *баню*: т.е. бьют его.

⁵ «Коршун» («Ворон»). Игры этого типа схожи с играми «Гуси» («Овцы»), но отли-

«Волк и гуси»:

— *Геля* (т.е. гуси)! *До дому?* — *Чего?* — *Волк за горю!* — *Що робит?* — *Гуску скубе* (т.е. щиплет, разрывает). — *Яку?* — *Сіру, білу, стрекату, волохату,* — *тикайте діти до хату!* — Но на самом деле он их крадет и уводит себе [Казанская губерния 1882, 169—172].

«Коршун», «Ворон»:

— *Коршун, коршун-цыплятник,* / *Приди ко мне во вторник.* / *Я курочку заколю / Твоих деток накормлю!* [Казанская губерния 1882, 162—166].

— *Куда ты, коршун?* — *Полечу я на море икры искать, а твоими чертенятами прилечу закусывать.*

Коршун делает несколько кругов, изображает, что ест икру и возвращаются со словами «*Икра хороша, а гусятина лучше ее*» [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 136, 58—59].

— *Кровь пью детей твоих. Икры захотел!* — *Икра на базаре, иди покупать!* [Игры и песенки 1871, 16—17; Рязанский край 1999, 58—62].

— *Крук, крук, сыр ешь!* — *Мяса хочу!* («Крук») [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 137, 59].

— *Вороне, вороне, ты исты хочешь — ишь моих детей, покы наисысь.*

Оторвав одного из детей и ведя его к печке, *ворон* делает вид, что ест его. *Матка* спрашивает:

— *Вороне, вороне, покы наився?*

— *Наився по кисточки, наився по линии.*

Ворон ловит, подводит к печке одного игрока за другим и изображает съедение, последовательно отвечая *матке*:

— *Наився по пояс, по шию, наився по груди, через верх* [Купянский уезд 1889, 56—57].

1.1.4 Молоко (сметана). Молоко и сметана встречаются главным образом

чаются тем, что *водящие* называются *коршун* (*ворон*) и *курица* (*матка*), а остальные изображают *цыплят*. *Цыплята* берутся друг за друга и выстраиваются в цепочку позади *курицы*, а *коршун* старается поймать последнего из цепочки. После того как все *цыплята* пойманы, *коршуну* (в некоторых вариантах — *курице*) устраивают *баню*.



в играх типа «Кот и крыночки»⁶ и выступают в качестве содержимого *крынок* (*горшков*) (о горшках и другой кухонной утвари см. далее).

Игроки изображают *крынки с молоком* — садятся на корточки и кладут на голову щепочку (это *крышка*); в отсутствии *хозяйки кот* сваливает *крышки* с *крынок*, *крынки* опрокидываются, *молоко* выливается; *хозяйка* ловит *кота* и заставляет поднимать опрокинутые *крынки* («Котики») [Казанская губерния 1882, 109].

Кот старается повалить *махотки* (*горшки*) *со сметаной*, игроки стараются не упасть; повалив одну из *махоток*, кот делает вид, что лижет *сметану* («Кот и махотки») [Сахаров 1841, 62—63].

Дети выманивают бабушку из дома, выпивают молоко, бьют *крыночки* («Крыночки») [Пономарев 1991, 177—178].

Молоко (сметана) — объект, охраняемый одной заинтересованной стороной, и предмет интереса другой стороны, однако функционально истинным объектом похищения (порчи) в подобных играх являются *горшки* и *крынки*. Именно их изображают игроки, именно их *переворачивают* и *разбивают* кот или дети, при этом игроки-*глючики* (*крынки*) ведут себя довольно активно — опрокидываются, издают звук вытекающего молока и т.д. [Купянский уезд 1889, 69]. Таким образом, *молоко (сметана)* — атрибут *горшка*, наличие или отсутствие которого, обозначает его полноту или пустоту, наряду с его целостностью, перевернутостью и т.д.

1.1.5 Огородные культуры: хрен, редька, просо, мак. Съедобные растения: *редька*, *репа*, *хрен* также встречаются

⁶ «Кот и крыночки». *Водящих* также двое или, в некоторых вариантах, трое: первый — *бабка* (*хозяйка*, *мать*), второй — *кот*, а третий, *дочка*, дублирует *бабку*. Остальные изображают *крыночки* (сидят на корточках). *Бабка* стережет (или приказывает стереж *дочке*) *крыночки*. *Кот* под разными предложениями выманивает *бабку* или *дочку* из дома, а сам выпивает молоко или опрокидывает, «разбивает» *крыночки*. В финале игры «Крыночки» *бабка* бьет *кота* и *дочку*.

ся в весьма ограниченном числе игровых сюжетов. Это игры типа «Редька»⁷ («Хрен», «Репка») [Пономарев 1991, 177; Игры и песенки 1871, 19; Купянский уезд 1889, 67—69; Казанская губерния 1882, 174—177; Покровский 1895, 28—29; Казацкие игры 1993, 52; Московия 1998, 116], в которых *грядка редьки*, *хрена* растаскивается по частям, причем изображающие ее игроки активно этому сопротивляются.

Мотив расхищения, разорения огорода появляется и в играх на другие сюжеты, например — «Коршун» («Ворон»):

— *Что ты делаешь? — Ямочку рою. — Зачем тебе ямочка? — Иголочку ищу. — Зачем тебе иголочка? — Мешочек шить. — Зачем тебе мешочек? — Камешки класть. — Зачем камешки? — В твоих детей лукать (бросать). — Что тебе дети мешали? — Они горюх порвали.*

— *На что щец посолить? — Твоим детям глаза залить. — Что мои дети сплутовали, своровали? — Лучок, мачок и белую капусту в моем огороде пощипали* («Коршун») [Казанская губерния 1882, 162—166]

К теме съедобных растений также примыкают *мак* и *просо*, фигурирующие в хороводных песнях-играх. Растения подвергаются различным «мукам»: прополке, жатве и обработке. Большинство мук состоит в размельчении и разъятии⁸:

— *А мы землю парили, парили. / — А мы землю пахали, пахали. / — А мы просо сеяли, сеяли. / — А мы просо пололи, пололи. / — А мы просо косили, косили. / — А*

⁷ «Редька» («Хрен»). *Водящие* называются *хозяин редьки (бабка)* и *купец*. Игроки изображают собственно *грядку редьки* (садятся на колени или между ног друг у друга, причем *хозяин редьки* находится в самом низу). *Купец*, *препираясь* с продавцом, спрашивает *редьки для пана* и постепенно «выдергивает» всю *грядку редьки*.

⁸ Проигрывание этих мук — особый фольклорный жанр «Житие растений». Согласно традиционным представлениям, этот жанр обладает магической силой: чтением текста о возделывании льна лечили и спасались от таких демонов, как Полудница и Упырь [Славянская мифология 1995, 183].

мы просо рушали, рушали. / — А мы просо веяли, веяли. / — А мы просо сушили, сушили. / — А мы кашу варили, варили («Просо») [Казанская губерния 1882, 187].

— Соловеечку, спадку, спадку! / Чи бував же ты в садку, в садку? / Чи видав же ты, як мак росте? / — Ой так так, росте мак! / — Чи выдав же ты как мак полят? / — Ой так так, полят мак! / — Чи выдав же ты как мак ирвут? / — Ой так так, ирвут мак! / — Чи выдав же ты как мак йдят? / — Ой так так, йдят мак! («Мак») [Купянский уезд 1889, 76—77].

1.1.6 Яйцо. Яйцо чаще всего появляется в пасхальных обрядовых играх — таких, как катание и битье яиц [Казанская губерния 1882, 233—234; Сахаров 1841, 113; Валдай 1995, 44—45; Покровский 1895, 64]. Такие игры в корне отличаются от основной массы рассматриваемых нами игр: в них еда не изображается, а явлена непосредственно. Это не *игры в еду*, а *игры с едой*. Представляется, что подобные игры принадлежат к числу наиболее древних — в них еще не завершился процесс символизации; как и в случае простых состязаний, качания на качелях, скатывания с гор, их содержание не является иносказанием, оно совершенно буквально. В традиционной культуре такие игры часто приурочены к календарным и другим обрядам и в составе обрядового комплекса могут служить метафорой: борьбы зимы с летом, старого года с новым и т.п. — борьба; производительной силы и плодородия — качели; зарождения жизни — яйцо. Однако при этом нельзя сказать, что такая игра, а точнее, игровая забава⁹, всегда и в любом случае символизирует именно это и что данный символ составляет ее единственное и основное содержание. На наш взгляд, содержание игровой

⁹ Многие из игр подобного рода, на наш взгляд, корректнее называть «игровыми забавами». В отличие от собственно игр, игровые забавы характеризуются отсутствием в их центре ярко выраженного противостояния и водящей стороны. Если в основе игровых сюжетов лежит пересечение границы между мирами, то игровые забавы строятся на основе линейного повторения однотипных действий, простого состязания или жребия.

забавы — это действие, доставляющее удовольствие самим фактом своего совершения, а все остальное, в том числе трактовки смысла, значения, роли этого действия — результат попытки перевода этого первичного содержания на другие языки.

Возвращаясь к яйцу как «участнику» игр, заметим, что нам встретилось только одно его упоминание вне контекста пасхальной обрядности и в качестве изображаемого, а не демонстрируемого предмета: в п. Красный Чучковского района деревянный мяч вырезали в форме яйца и раскрашивали («Лапта») [Сахаров 1841, 74]. Случай примечательный, но о том, является ли этот случай единичным или же это след того, что когда-то мяч в этой игре действительно ассоциировался именно с яйцом, к сожалению, ничего не известно.

1.1.7 Соль. Среди остальных пищевых продуктов соль в играх стоит особняком. Она упоминается в двух типах игр — «Без соли соль» и «Коршун».

В игре «Без соли соль» игроки по очереди перепрыгивают через ноги сидящих на земле двух водящих с завязанными глазами; собираясь прыгнуть, игрок кричит «*Без соли!*», а перепрыгнув «*Соль!*» или «*С солью!*», водящие стараются поймать игрока в прыжке, пойманный занимает место одного из них [Казанская губерния 1882, 122].

«Коршун»:

— Дед! Что делаешь? — Землю рою. — На что землю роешь? — Копейку ищу. — На что копейка? — Соли купить. — На что соль? — Щи посолить. — На что щи? — Твоих детей покормить.

— На что мешочек? — Солошки (соли) купить. — На что солошки купить? — Щец посолить [Казанская губерния 1882, 162—166].

— Чом не йдеш, чом не йдеш? / — Боюся, боюся! / — Кого же ты боишься? / — Короля. / — Дома нету короля, / Он поехал до царя / Соли купить... / Отворяйте ворота! / Король едет, / Земля дрожит... / Лошадь без хвоста! («Лёвка») [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 44, 20—21].

Обладание в игре *солью* — признак опасного, потустороннего персонажа, а добыча *соли* связана с переходом границы между мирами: чтобы получить *соль*, нужно преодолеть преграду и избежать поимки водящим.

1.2 Кухонная утварь. Помимо собственно еды в играх часто упоминается кухонная утварь, также тесно связанная с пищевой темой. В играх типа «Жмурки» водящий называется *сковородой* [Цветок 1993, 23], *слепой сковородой* [Казанская губерния 1882, 206], а в играх типа «Колышки» («Горшки») ¹⁰ и уже упоминавшихся играх типа «Кот и крыночки» игроки одной из сторон изображают *горшки* и *крынки*.

Непосредственное отношение к кухонно-пищевой тематике имеет печь и печные атрибуты, начиная с хлебной лопатки (*лапта*) и заканчивая головешками и огарками.

В игре «Агарушик» водящего дразнят:

— *Агарушик! / Черный камушик, / Ненаедушик, / А последушик! / Агарушик!* [Пономарев 1991, 171].

В игре «В редьку»:

— *Стук, стук у ворот! — Кого черт приволок? — Барин с печи упал, восьмерых котят задавил, редечки захотел* [Игры и песенки 1871, 19—20].

В игре «Дедушка рожок» водящего дразнят:

— *Дедушка рожок на печи дыру прожег!* [Казанская губерния 1882, 107].

— *У медведя на бору / Грибы, ягоды беру! / Медведь постыл / На печи застыл!* [Казанская губерния 1882, 172—173].

2. Мотивы, связанные с едой

Перечислив типы пищи, встречающейся в играх, перейдем к рассмотрению основных мотивов, связанных с едой.

2.1 Расхищение. Главным таким мотивом следует считать охрану/похище-

¹⁰ «Колышки» («Горшки»). Игроки образуют круг, стоя парами, один за другим, или один стоя, второй — сидя. Сидящий изображает *горшок*, *колышек* или *дитя*. *Покупатель* упраскивает *хозяев* продать ему *горшок* (*колышек*, *дитя*). Если *хозяин* соглашается, они с *покупателем* бегут наперегонки. Проигравший становится *водящим*.

ние пищи. Этот мотив распадается на три подтипа.

2.1.1 Растаскивание. Как уже отмечалось, еда в играх чаще всего является объектом последовательного растаскивания и разворовывания, как в играх типов «Ветчинка», «Редька» («Хрен», «Репка»), «Кот и крыночки». В играх «Волки и дети», «У медведя во бору», «В орешки» (тип «Ловитки») дети разворовывают *ягоды*, *грибы*, *орехи*, которые охраняет водящий:

— *Щипаю, щипаю по ягоду / По черную смородинку / Батюшке на вставчик / Матушке в рукавич / Серому волку / Травки на лопату, / Дай Бог умыться / Дай Бог убежать / И дай Бог убраться.*

— *У медведя на бору / Грибы, ягоды беру!*

— *И рву, и рву орешечки, не боюсь пана ни трошечки (крошечки)* [Казанская губерния 1882, 172—174].

В играх типа «Коршун» («Ворон») дети сначала разворовывают огород коршуна, а потом коршун растерзывает цепочку из игроков, растаскивая детей по одному.

2.1.2 Дробление, мучение, истязание. Персонажи-еда, особенно хлебно-растительные, в играх часто претерпевают мучения и страсти. В играх типа «Просо», «Мак», как уже отмечалось, описывается выращивание, приготовление и поедание растений. В играх типа «Ловитки» водящего, который нередко носит наименование еды (*квач*, *клецка*, *гороховая мучка*) или иначе связан с едой, часто бьют и дергают. В ходе игровых наказаний проигравшего также мнут и бьют:

Кормить овсом, овсить — наказуемого ставят лицом к стене. Бросают мяч и, пока мяч находится в воздухе, бьют проигравшего по спине [Казанская губерния 1882, 62].

Жать масло, выжимать масло — один игрок прижимает наказуемого палкой к себе, а второй — к себе [Казанская губерния 1882, 62; Пономарев 1991, 169].

Вообще, еда — *мука*, *тесто*, *масло* — не что иное как результат «мук» — разделения, размалывания, давления плодов

растений; а *сало* и *ветчина* — умерщвления и разнимания на части животных.

2.1.3 Ловля и поедание. Как ни удивительно, поедание является наименее распространенным игровым мотивом. Похищаемую собственность, даже если речь идет о еде, присваивают, но не съедают. В играх «Коршун» («Ворон») и «Волк и гуси» («Волк и овцы») *овцы*, *гуси* и *цыплята*, утаскиваемые хищниками, чаще всего переходят на противоположную сторону — становятся собственностью или даже *детьми волка* или *коршуна* («Игра в гуси») [Рязанский край 1999, 64—66].

2.2 Пачканье. Другим связанным с едой мотивом является пачканье: *засаливание*, *пятнавание* и *залапывание*. Грязнота и способность пачкать — одно из важнейших свойств водящего, мотив пачкающей еды входит в обширный комплекс мотивов, связанных с ущербностью, неприглядностью, а в конечном счете — с потусторонней природой водящего. Кроме *засаливания* и *залапывания*, некоторое отношение к еде также имеют наименования с семантикой «черного» — в первую очередь, «горелого». «Горелое» связано с упоминавшейся ранее темой кухни и печи и смыкается с темой пищевых отходов. Так, в игре «Огарушек» (тип «Ловитки») водящего дразнят:

— *Огарушек, черный камешек, огарушек, обедушек* [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 894, 374].

Наконец, «черным» также может оказаться и гнилое — о значении гнили см. ниже.

3. Функции еды.

Теперь пришло время проанализировать функции еды в игровых сюжетах.

3.1 Игра представляет собой либо борьбу, либо представление чего-либо [Хейзинга 1992, 24], а еда, будучи базовой потребностью, основой жизнедеятельности организма, является наиболее естественным и универсальным объектом борьбы и изображения. Поскольку веками и тысячелетиями основным событием в жизни человека были добыча и употребление пищи, вероятнее всего, именно репрезентация процесса получения еды путем охоты или кражи, разделывание съедобных объектов и т.п. стали первыми игровыми

темами. Впоследствии, с развитием общества, усложнением мышления и обогащением культуры, игра значительно расширила диапазон тем, а еда стала не просто объектом борьбы и изображения, но и чрезвычайно многозначным символом.

3.2 Однако при всей многозначности пищи как символа основной функцией еды в игре (помимо функции универсального объекта) является обозначение потустороннего мира — мира мертвых.

Еда — это всегда результат чьей-то смерти, будь то растение или животное. В игре растительная и животная пища представлены схожим образом: редька сопротивляется вытаскиванию из земли, кусок хлеба пытается убежать, а овцы, наоборот, совершенно пассивны; «муки» растений изображаются так, будто речь идет о животном, а умерщвленные и съеденные животные «прорастают», «рождаются» по ту сторону границы между миром живых и миром мертвых. Тема смерти и перехода через границу между мирами является другой базовой темой традиционной игры, и съедение выступает в качестве основного способа этого перехода.

Еда в играх типов «Ловитки», «Жмурки», «Прятки», а также «Коршун» чаще всего является атрибутом водящего, который в большинстве случаев предстает выходцем из иного мира¹¹:

В одном из вариантов игры «Кузьмерки» («Кужмарки», «Кузмерки», «Жмурки») водящий, найдя игрока, говорит:

— *Гам, гам кашку, та в паушку! Вы-есть кашку.* — передает роль другому игроку [Купянский уезд 1889, 49—50].

— *Ти, бабо, сліпа?* — *Сліпа, синочку, сліпа.* — *Що ж тобі дати? — Дай, синочку, борощенца на галушечки* («Ціці-Баба», «Куци-баба») [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 967, 391—392].

— *Ступай в кут, там блины пекут, тебе блин дадут* («Кулюкушки», «Кулючки») [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 971, 383].

В играх типа «Коршун» («Ворон») коршун в начале игры занят приготовлением каши или шей:

¹¹ Один из наиболее показательных признаков потусторонней природы водящего — его слепота [Богданов 2001, 115—116].

— Дед! Что делаешь? — Землю рою. — На что землю роешь? — Копейку ищу. — На что копейка? — Соли купить. — На что соль? — Щи посолить. — На что щи? — Твоих детей покормить [Казанская губерния 1882, 162—166].

Чаще всего *коришун* собирается нести вред детям именно едой¹²:

— *Коришун, коришун, что ты делаешь?* — Ямку копаю. — На что ямку? — Кашу варить. — На что кашу? — Твоим детям глаза заливать. — Как так? — Да так: своим детям кашу сварю, а твоим глаза кипятком залью.

— На что мешочек? — Солошки (соли) купить. — На что солошки купить? — Щец посолить. — На что щец посолить? — Твоим детям глаза залить [Казанская губерния 1882, 162—166].

Особенно явственно связь между едой и смертью прослеживается в игре «Кострома» (тип «Ловитки»). Центральное событие этой игры — смерть и похороны Костромы. В песне, которую поют игроки Костроме, еда описана очень щедро:

— *Кострома, Кострома, / Победная голова! / Состарилась / С малыми детками, / С голубятками! / Как у нашей Костромы / Да и борщ с чесноком, / Перелитый молоком!* («Кострома») [Казанская губерния 1882, 196—197].

— *Кострома, Кострома, / Костромушка, Кострома, / Я бывала у тебя, / Я едала киселя; / Кисель с молоком, / Блины с творогом, / Костромушка с маслом* («Кострома») [Игры и песенки 1871, 24—25].

В части игр обильная трапеза оказывается поминками по Костроме:

— *Кострома, Костромушка, / Государыня, боярыня. / Ты три года лежала на печи, / На четвертый год преставилась. / Напеку я блинов, пирогов, / Помяну я свою Костромушку* («Кострома») [Московия 1998, 112].

¹² Ослепление представляет собой символическое умерщвление [Богданов 2001, 115—116].

— *Кумушка Кострома! / Не оживаешь, не умираешь, / Только нас сокрушаешь, / По Костромушке / Блинки с маслом / По Костромушке / Творожок с кисельком.*

В этой игре *Кострому* не только хоронили, но и поминали: махали ладонями по воздуху и подносили их ко ртам. После этого *Кострома* вскакивала, ловила и кусала одного из игроков, что тоже показательно в отношении темы еды. Укушенный становился *Костромой* («В Кострому») [Сахаров 1841, 29—30].

Темы еды, болезни, увечий, смерти и потустороннего мира перекликаются в играх многих типов:

— *Ой, хрен, ты мой хрен, / Ой, хрен полевой! / Да и кто тебя сеял, / Да и кто поливал? / — Садил меня пан, / Поливал Селифан. / Селифанова жена / При дорожке жила, / Она хаживала, / Приговаривала, / — Ой, дудки-сопелки, / Самого старика / У (в) печи сожгла. / Вот тебе, старик, / Пороссячья смерть. / Куриная слепота! <...>* («Хрен») [Казанская губерния 1882, 176].

— *Барин упал с печки, ушиб плечки, захотел редьки* («Редька») [Казанская губерния 1882, 175].

— *Барин с печи упал, восьмерых котят задавил, редечки захотел.*

— *Барыня угорела, много сахару поела, брюхо заболело, редечки захотела.*

— *Барыня упала, руку изломала, редьки захотела* («В редьку») [Игры и песенки 1871, 19—20].

— *Барыня больна, редьки захотела* («Редька») [Купянский уезд 1889, 67].

— *Апанас, Апанас, твоя жонка у нас увалилась в квас. Лови сем год нас* («Кот») [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 968, 392].

— *Ходи в петлю, ходи в рай, / Ходи в дедушкин сарай, / Там и пиво, там и мед, / Там и дедушка живет <...>* («Ходи в петлю, ходи в рай») [Сахаров 1841, 99; Московия 1998, 125.]

Как уже отмечалось, пища в игре нередко представлена испорченной, прокисшей, гнилой, горелой, а также пачкающей. Гниль, чернота и дурной запах, присущие испорченной еде — яркие признаки смерти и разложения.

Кроме того, в играх часто встречаются наименования типа «Кулочки»

[Пономарев 1991, 156], «Колюндры» [Казанская губерния 1882, 104, 113], «Калечина-малечина» [Казанская губерния 1882, 142], «Колюкушки» [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 971, 393—394], «Колика-баба» [Казанская губерния 1882, 189]; «Курюкышки» [Всеволодский-Гернгросс 1933, № 972, 394], «Курюкольцы», «Карукальцы», «Кузьмерки» [Казанская губерния 1882, 204—206], и т.п., с созвучными корнями *-кал-* (*-кол-*, *-кул-*) и *-кур-*. Для нас особенно интересен корень *-кал-*, объединяющий множество слов со значением «грязь»¹³, однако в первую очередь известный по слову «кал».

Кал — навоз, помет, испражнения — является результатом переработки, «смерти» еды и, кроме того, как один их видов помоев, хлама и мусора, тесно связан с темой потустороннего мира. Богатства, подаренные героям в Тридевятом царстве в сказках часто превращаются в мусор, а яства — в навоз, и наоборот. Кал, хлам, помой и еда — это одновременно противоположные полюса, и две стороны одной медали. Одно с легкостью становится другим, но если в реальной жизни движение происходит лишь в одну сторону, то в сказке горшочек с углями или конский навоз превращаются в золото, а в игре старые изношенные лапти становятся *рыбками* и *ветчиной*, песок — зерном («Сигушки», «Сеять хлеб») [Казанская губерния 1882, 122], *борощенцом* и *галушечками*, а кучки дорожной пыли — *арбузами* («Кравуны») [Купянский уезд 1889, 44].

Игроки, стоящие на *сале* и перебрашивающиеся яйцами, посылают их друг другу при помощи хлебной лопатки («Лапта») [Сахаров 1841, 74]. Матка советует коршуну обнести огород съедобной изгородью:

— *Что мои дети делали? В чем они повинны? — Они всю капусту перерыва-*

¹³ *Калевина*, *калужина* — «лужа», «грязь», «мочежина». *Калуга* — «топь», «болото». *Калюх* — «поганая посуда для помоев»; *калять* — «марать», «гадить», «грязнить». *Калекка*, *каляка* — «убогий»; *калика* — «странник»; *калечь* — «калека», а также «кляча» и «хлам, старье». *Калема* — «косноязычный человек» или «уродливая рука» [Даль, Т.2; Говоры 13, 10—12; Говоры 12, 347—355; Говоры 16, 67—78].

ли. — Огородом загороди. — Огород сломают. — Тыном затыни. — Оттынут. — Пирогом закрой. — Огложут. — Блином закрой. — Съедят («Ворон») [Рязанский край 1999, 62—63].

— *Вороне, вороне, що ти копаєшь? — Кобицю (ямку для котла). — На що? — Твоим дітям очи заливати. — За що? — Щоб не ходили капусту красти. — Так ти загороди. — Чім городити? — Конфетиками да пряниками. — Вони пойдять, да и опять будут ходити («Ворон»)* [Казанская губерния 1882, 167—168].

Подобно еде из сказочного Тридевятого царства, игровая еда изобильна и вездесуща, съедобными оказываются вещи, которые никто не стал бы есть в нашем мире — ограда, старые лапти. Подобная карнавальная перевернутость по отношению к нормальному для нашего мира ходу вещей также обнаруживает в игровом мире мир потусторонний. Игра — это особое пространство, выгороженное из обыденной жизни [Хейзинга 1992, 24], и это пространство принадлежит иной, запредельной реальности, в которой каждый предмет и существо могут съесть что угодно, однако и сами в любой момент могут оказаться чьей-то едой.

Появлений героя-еды — водящего-теста и водящего-масла (*сала*) — одновременно обильного, богатого, сытого, жирного и презренного, грязного, подгнившего, в играх как архаических жанровых образованиях совершенно неслучайно. Тесную связь с пищей демонстрировали герои древних фольклорных фарсов и сатир, такие как итальянский Маккус (бобовая каша) и Джованни Маккарони, французский Жан Потаж (похлебка) и Жан Фаринь (мука), немецкий Ганс Вурст (колбаса) и английский Джек Пуддинг [Фрейденберг 1997, 159, 161]. По наблюдению О.М. Фрейденберг, в русских фольклорных драмах герой такого типа следов практически не оставил. Но, как мы видим, в игре, этом особом драматическом фольклорном жанре, он представлен очень широко.

Наконец, персонаж-еда, растаскивание, растерзание и разворовывание которого мы видим в игре, — это не кто иной, как разрываемый и поедаемый тотем архаических мифов.



3.3 Как уже отмечалось, многие игры, и в том числе игры, объединенные темой еды, имеют отчетливую связь с ритуально-магическими практиками. Это часто склоняет исследователей к мысли рассматривать игру как явление, вторичное по отношению к ритуалу, как десакрализированный обряд, своего рода рудимент, пережиток практик, ушедших в прошлое. На наш взгляд, игра — явление, по меньшей мере, такое же древнее, как ритуал. Это, однако, не означает, что игра должна рассматриваться изолированно от ритуала. Будучи чрезвычайно восприимчивым жанром, игра впитывает и сохраняет все, что находит соответствующим своей структуре, содержанию и функциям, будь то мифологическое представление, обряд или архаическая производственная практика. Игра глубоко укоренена в массиве традиционной культуры, равно как и в человеческой культуре в целом, а потому должна, по возможности, рассматриваться во всем ее контексте.

Анализируя связанные с едой мотивы, мы уже воспользовались преимуществами, которые дает подобный подход. К сказанному следует добавить, что связь еды и потустороннего мира обнаруживается и в том, что, согласно традиционным представлениям, печь, кухня, кухонная утварь также являются объектами с ярко выраженной потусторонней семантикой. Через дымоход происходит сообщение с миром мертвых: именно через печную трубу в дом попадают пришельцы из иного мира, в трубу улетает душа умершего, в печь глядят после похорон, чтобы не тосковать о покойнике, и призывают нечистую силу во время гаданий. Печная утварь, сковорода, сковородник, головешки, мусор из печи и сама печь активно используются в магических ритуалах [Славянская мифология, 310—311]. *Горшок* же и *крынка*, очень часто появляющиеся в играх в качестве персонажей, занимают среди печной утвари особое место. Горшок, кувшин мыслится вместилищем человеческой души и употребляется в обрядах, связанных с культом предков. Стоит обратить внимание на то, что опрокидывание и разбивание горшка — один из самых распростра-

ненных игровых мотивов — являются типичными способами обрядового поведения. Горшки переворачивают и бьют, обозначая преодоление рубежа, границы между двумя состояниями — на похоронах и после первой брачной ночи [Там же, 141—142].

Как видно, еда в игре часто связана с обрядами перехода и ритуальными трапезами — вспомним поминки по *Костроме* и повсеместное соседство в играх тем еды и смерти. Согласно наблюдению И.А. Разумовой, в сказках, содержащих эпизод игры «Жмурки», еда является именно такой ритуальной трапезой [Разумова 2000]: Падчерица покормила мышку, и та помогла ей играть, а Дочка отказалась — и была поймана. Еда, таким образом, служит одновременно способом обозначения границы между потусторонним и посюсторонним мирами (*сало* во многих играх выступает как черта, за которую нельзя переступать) и способом ее преодоления — персонажи игры преодолевают рубеж, съев что-нибудь или оказавшись съеденными.

Мы перечислили разновидности пищевых объектов, упоминающихся в традиционных играх. Основными среди них оказались: хлеб (тесто, каша, пирог, мука, продукты брожения), сало (масло), мясо, съедобные растения; а также предметы, имеющие отношение к приготовлению пищи — в первую очередь печь и горшок.

Изучив наиболее распространенные игровые мотивы, связанные с едой, мы определили два их базовых типа: охрана/расхищение (разъятие, растерзание) и пачканье.

Далее мы проанализировали функции еды в традиционных играх. В качестве ведущих нами были выделены следующие: а) еда в игре является универсальным объектом борьбы; б) она также маркирует потусторонних персонажей — в первую очередь, водящего, указывая на его генетическую связь с разрываемым и съедаемым тотемом, а также служит способом обозначить потустороннее пространство; в) имея отношение к ритуальной трапезе, еда в игре обозначает границу между мирами и становится для игровых персонажей основным способом ее перехода.

Литература

- Богданов 2001 — *Богданов К.* Повседневность и мифология. СПб., 2001.
- Валдай 1995 — Игры и праздники Валдая. М., 1995.
- Всеволодский-Гернгросс 1933 — *Всеволодский-Гернгросс В.Н.* Игры народов СССР. М.; Л., 1933.
- Говоры 12 — Словарь русских народных говоров. Вып. 12, Л., 1977.
- Говоры 13 — Словарь русских народных говоров. Вып. 13, Л., 1977.
- Говоры 16 — Словарь русских народных говоров. Вып. 16, Л., 1980.
- Даль — *Даль В.И.* Словарь живого великорусского языка. Т. 2.
- Игры и песенки 1871 — Детские игры и песенки Нижегородской губернии. Ниж. Новгород, 1871.
- Казанская губерния 1882 — Из жизни крестьянских детей Казанской губернии (Потехи, забавы, остроты, прозвища, стишки и песни). Казань, 1882.
- Казачьи игры 1993 — Детские казачьи игры и забавы. Ставрополь, 1993.
- Купянский уезд 1889 — Игры крестьянских детей в Купянском уезде. Харьков, 1889.
- Московия 1998 — Игры и праздники Московии. М., 1998.
- Покровский 1895 — *Покровский Е.А.* Детские игры, преимущественно русские. СПб., 1895.
- Пономарев 1991 — *Пономарев В.Ф.* Народные игры, забавы, ристания на Вятке. Киров, 1991.
- Разумова 2000 — *Разумова И.А.* Игра и сказка // Народные игры и игрушки. СПб., 2000. С. 94—115.
- Рязанский край 1999 — Традиционные игры и забавы Рязанского края. Этнографические очерки. Рязань, 1999.
- Сахаров 1841 — *Сахаров И.П.* Сказания русского народа. М., 1841.
- Сенька 1996 — «Ехал Сенька по воду». Детский фольклор Шадринского края. Шадринск, 1996.
- Славянская мифология 1995 — Славянская мифология. Энциклопедический словарь. М., 1995.
- Фрейденберг 1997 — *Фрейденберг О.М.* Поэтика сюжета и жанра. М.: Лабиринт, 1997.
- Хейзинга 1992 — *Хейзинга Й.* Homo ludens. М., 1992.
- Цветок 1993 — «Где цветок, там и медок» (Детский фольклор, загадки, пословицы Карелии). Петрозаводск, 1993.
- Шейн 1898 — *Шейн П.В.* Сборник народных детских песен, игр и загадок. М., 1898.

А.В. ФРОЛОВА

(Москва)

ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ АРХАНГЕЛЬСКОГО СЕВЕРА в XX веке

Население Архангельского Севера не может пожаловаться на невнимание со стороны этнографов и фольклористов к своей традиционной культуре. В последние годы появилось много интересных работ, посвященных этой теме [Русский Север 2001; Бернштам 2000; Мужской сборник 2001; Морозов 2004 и др.], однако исследованию игрового календаря детей и молодежи не было уделено достаточного внимания. Восполнить этот пробел отчасти позволяют этнографические и фольклорные материалы, выявленные в архивах и собранные автором в экспедициях по Архангельскому краю.

Для всей совокупности увеселений, входящих в состав обрядовых форм, народных праздников и гуляний, сопровождающихся различными формами веселья и игрового поведения: ряжение, подшучивания, озорство, заигрывания, в статье используется общее название — развлечения. Необходимо отметить, что в начале XX века многие календарные обряды утратили свою первоначальную аграрно-магическую функцию и воспринимались в крестьянской среде в значительной степени как простое развлечение, забава. Собственно игры, подвижные, предметные и не имеющие обрядовой специфики, которые сопровождали ребенка на всех этапах его взросления, рассматриваются нами в контексте календаря.

Детские игровые традиции

Детский игровой календарь, так же как и молодежный, можно условно разделить на два больших периода: зимний и весенне-летний. В основе выделения этих игровых комплексов лежит природно-аграрная последовательность годовых циклов.