

20. Пропп В.Я. Морфология сказки. — М., 1969; Трансформация волшебных сказок// Фольклор и действительность. — М., 1976; Исторические корни волшебной сказки. — Л., 1946.
21. Родари Джанни. Грамматика фантазии. — М., Прогресс, 1990.
22. См.: Розин В.М. Методологический анализ деловой игры как новой области научно-технической деятельности и знания// Вопросы философии, — 1986. — № 6.
23. Рубинштейн С.Л. Проблема способностей и вопросы психологической теории// Вопросы психологии. — 1960. — № 3. Сб. Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии. — М., МГУ. 1981.
24. Симкин Г.Н. Бирюзовая книга Китая// Человек. — 1992. — № 2.
25. Тарле Е.В. 1812. — М., 1959.
26. См.: Тульviste П., О сопоставительном изучении развития мышления ребенка в различных культурах// Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии. — М., МГУ, 1981.
27. Чержовский Ян. Средства обучения в области окружающей среды, тенденции в образовании по вопросам окружающей среды. — М., ВИНТИ, 1979.
28. Cecchini Arnaldo Games into Russian dolls: an attempt of nested classification of games, Manuscript.
29. Greenblat S. Cathy Gaming-Simulation for Teaching and Training: an overview// Greenblatt C.S., Duke R.D. Gaming-Simulation. Rational, Design and Applications. — New York: Sage Publ., 1975.

Новоселова С.Л., Асадулаева Н.А.

РАЗВИВАЮЩАЯ ФУНКЦИЯ АРХАИЧЕСКИХ ИГР

Становится все более очевидным, что изучение архаических, то есть наиболее древних игр, имеющих определенное сходство у многих народов, является практически необходимым моментом в познании игры человека в целом. Эти игры складывались в периоды человеческой первобытности, известны в неолите и энеолите. Наиболее древние, восходящие к ранним периодам антропогенеза, архаические игры были связаны с простым экспериментированием. Игры-экспериментирования манипуляционного типа наблюдаются уже у низших и высших обезьян. Это дает основание предполагать наличие подобных игр у детей неандертальцев и кроманьонцев: игры с подручным материалом — камешками, плодами, костями, обрывками шкур и т.п. В ходе такого манипулирования формировались, возможно, и какие-то правила манипулирования: броски, подбрасывания, сжимание предмета в кулаке, перехват из руки в руку, припрятывание и т.д. Первые, простейшие архаические игры происходили, возможно, как индивидуальные, но в присутствии других детей и взрослых, что не делало игру коллективной, но она была заметна для других членов племени. Эти игры возникли, несомненно, раньше обрядов первобытного племени и даже могли оказывать влияние на их возникновение.

Большинство же ученых считают, что именно первобытный обряд дал начало игре [13]. Многие игры действительно поразительно схожи с обрядностью древних, как и многие игрушки сходны с шаманскими жезлами.

Вместе с тем анализ материальных свидетельств образа жизни первобытного человека эпохи шельской и мустьерской культур [3] позволяет допустить предположение, что игра детей в те отдаленные от нас тысячелетиями времена уже могла иметь в своей основе знаковые средства выражения. Первобытная игра детей была не только рефлексией деятельности взрослых, но и могла восприниматься последними в качестве некоей магической причины успеха или неудачи в их практических делах. Игра детей, возможно, породила первобытные языческие ритуалы, которые, в свою очередь, сначала табуиро-

вали игру (см., например, работу К.О. Монтенегро [7]), а позднее обогатили ее новым содержанием, превратив в традиционную игру.

Можно с достаточной степенью условности выделить как бы две группы архаических игр. Первая — игры, идущие от манипулирования с предметами, которые впоследствии приобретали социальную смысловую окраску — наиболее древние игры; вторая — игры, возникновение которых связано с первобытными ритуалами (обрядами).

Удивительной и вместе с тем закономерной особенностью архаических игр является их присутствие в игровой практике детей, принадлежащих к народам подчас весьма разным по своим этническим чертам и месту проживания на земном шаре. В этом отношении особенно характерны игры с камешками; костями; различными растениями и их частями; с мячом, изготовленным из самых различных, порой неожиданных материалов. Иногда в истории народной педагогики возникают курьезные заблуждения. Например, великий педагог XIX века Фридрих Фребель считал, что игра в мяч является истинно немецкой игрой, между тем как позднейшие исследования этнографического характера показали, что в мяч играли еще древние ацтеки. Известны своеобразные мячи, скрученные из султанчиков кукурузы (Камерун); мячи эскимосов, изготовленные из шерсти животных и обшитые кожей, иногда украшенные орнаментом. В Дагестане издавна сельские дети играли с мячами, сваленными из овечьей шерсти или сделанными из грибов-наростов, которые встречаются на деревьях; у русских в старину бытовали тряпичные мячи и т.п.

Особый интерес представляют древнейшие по своему происхождению игры в камешки и в кости, которые наблюдаются у детей народов, живущих в различных странах и даже на различных континентах. Так, в исследовании М.А. Нарбашевой [8] было показано, что игра в камешки, в частности, ее вариант «пять камней», широко распространена не только среди узбекских детей, но и среди других народов среднеазиатского региона. Эта игра и ее различные варианты присутствует у многих народов, живущих в России, в частности, и в Дагестане [1].

Мы располагаем данными о распространении игры в Турции. Характерно, что турецкий вариант, по сути, идентичен узбекскому, но отличается от него полным отсутствием сюжетности (символизма). В узбекском варианте, как и в аварском, например, камни несут определенную символическую нагрузку, так как обозначают «невесту», овец, коров и т.д. В турецком варианте остаются лишь упражнения с камешками, и игра ведется соревновательная, на выигрыш. Игра в данном случае тренинговая с преобладанием сенсомоторного упражнения.

Аварские и лезгинские игры в камешки, сохраняя свой тренинговый характер, по существу своему являются символическими играми, обобщающими в своих жестких правилах жизненный сюжет, например, порядок загона в стойло отары овец, стада коров и т.п.

Интересный материал для сравнительного этнопедагогического анализа можно извлечь, рассматривая игры в камешки детей коренного населения Камеруна, о которых мы уже упоминали выше. В данном случае мы пользуемся описанием этих игр по записи, сделанной по нашей просьбе гражданкой Камеруна, студенткой психологического ф-та МГУ Сунджо Оскалин. В этих играх дети играют пятью или семью камешками. Суть игры состоит в постепенном усложнении манипуляций с камешками.

Особенностью данной игры является ее тренинговая, соревновательная направленность. Один оборот безошибочного подбрасывания, схватывания и ловли подброшенных камней по определенному правилу дает играющему одно очко. Есть дополнительное правило,

запрещающее трогать уже брошенные камни. Вместе с тем в описываемой игре камерунских детей нет и намека на символизм, сюжетность.

Игры с камешками, бытующие у арабов, живущих на побережье Мертвого моря (описание игры предоставлено студентом психологического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова Туфик Миари), отличаются от камерунской игры вариантами и дополнительными правилами, согласно которому камни еще нужно загонять под особым образом расставленные пальцы. Однако положение пальцев в игре арабов ничего не означает, тогда как та же позиция пальцев у узбеков может означать лошадь, а у лезгин — хлев.

В играх арабских детей с камешками так же как, и у турков, отсутствует придание камешкам или действиям с ними символического значения или какой-либо связи с сюжетностью. Это обстоятельство является для нас очень важным, так как можно считать установленным тот факт, что у одних народов игры в камешки — манипуляционные, тренинговые, а у других к этой характеристике прибавляются символизм и сюжетность. Остается открытым вопрос о том, какие из этих игр возникли раньше.

Сравнительный этнопедагогический анализ полученных нами материалов демонстрирует принципиально важные особенности архаических игр. Это прежде всего их развивающая функция. Развивающая функция игр в камешки определяется теми качествами ориентировки целенаправленного действия, выбора объекта, придания ему игрового значения и мотивации деятельности ребенка, которые формируются (воспитываются) у него в ходе игры и способствуют ее все более совершенному исполнению. В этом процессе значительную роль играют, по-видимому, самоконтроль, самооценка и социальное (оценочное) подкрепление со стороны окружающих.

В дагестанской (аварской) игре «Камешки» используют пять круглых камешков размером с мелкий орех. Каждый камешек имеет свое, связанное со скотоводческой лексикой название — чабан, козел, баран, овечка, ягненок. Сначала в игре дети демонстрируют приемы, требующие большой ловкости рук. Затем дети, соблюдая необходимый порядок в названиях и ударяя двумя пальцами, стремятся загнать камешки в условный хлев, а затем вывести их оттуда. Каждый промах или нарушение порядка действий играющим дает право продолжить игру очередному игроку. Действовать следует в таком порядке: сначала загоняют в хлев козла, потом барана, затем овечку, следом ягненка и в последнюю очередь чабана.

Из приведенного описания игры и ее правил видно, что она соединяет в себе тренинговый и символический компонент. Одновременно игра содержит сюжетность и правила, отражающие близкую для детей житейскую ситуацию ухода за домашним скотом. В этой игре дети действуют, учитывая определенную последовательность, соответствующую реальному прототипу, то есть порядку загона отары.

Здесь, помимо практических знаний, ребенок косвенно осваивает элементарные математические представления о множестве, составляющих его единицах, о порядке.

Аналогичные, имеющие ряд вариантов лезгинские игры с камешками также помимо действий, развивающих сенсомоторные координации, несут в себе игровой символизм и моменты моделирования сюжетной ситуации, когда камешки прогоняют через проход (большой и указательный пальцы, опирающиеся на пол). Камень, который трудно прогнать через проход, называют бараном. Сходную, но более сложную конфигурацию пальцев, когда еще и средний палец ложится на указательный и они вместе опираются о землю, описывает в своей работе М.А. Нарбашева — у узбекских детей эта позиция называется

«лошадь», а один из камней, который нельзя загонять и даже касаться его, именуется «невестой».

Интересно, что в одном из вариантов камерунской игры в камешки также существует запрет на касание до определенных камешков, лежащих на земле.

Во всех играх подобного рода, в их «гимнастическом» компоненте присутствуют не только сложное высококоординированное результативное действие, но и моменты счета, соблюдения порядка в счете, учет числа камешков, которые ребенок подбрасывает, ловит, прогоняет щелчками и т.д.

Древние игры с камнями не ограничиваются ручными вариантами с мелкими камешками (2 см в диаметре). В аварских, лакских, лезгинских селениях наблюдаются также игры «инициации» с крупными камнями, в которые играют школьники (подростки) и юноши, иногда взрослые мужчины.

Приведем в качестве примера игру в поднимание камней. Взрослые и сильные юноши поднимают камни и перекатывают их с груди на спину, бросают камни до определенной черты, а округлый камень («ядро») бросают, кто дальше. Дети присутствуют при этом и согласно возрасту и силе выбирают себе камни и подражают старшим в игровых действиях.

Эти и подобные игры организуются обычно около быстрых горных рек с разнообразно окатанными камнями и являются по сути своей играми — инициацией. Каждый возраст демонстрирует свой уровень достижения, который оценивается окружающими.

По-видимому, в горских селениях древние обряды — инициации обрели с веками облик соревновательных игр. Такие игры (очень разные) присущи и другим народам. Они являются своеобразными игрищами-ристалищами и всегда в ходе их проведения младшие дети как бы видят «планку» тех достижений, которые им надлежит освоить, если не сейчас, то в будущем.

Явно выраженная связь игр с камнями с обрядом инициации, то есть переводом детей, подростков и юношей в другую возрастную и социальную группу, подтверждает древнейшее происхождение данных игр. У горских народов Кавказа игры-инициации носят общественно одобряемый гуманный соревновательный характер. Младшие дети видят пример старших и стремятся ему подражать. В этих играх-инициациях каждому представителю того или иного возраста открывается перспектива достижения физического и личностного совершенствования, исключая принуждение или вынужденность (неотвратимость) жестокой подчас инициации, которую еще в прошлом веке путешественники и этнографы отмечали в своих наблюдениях за обрядами аборигенов Австралии и Новой Гвинеи (Н.Н. Миклухо-Маклай) [6]. Дожившие до наших дней горские игры-инициации, наблюдаемые в Дагестане и других регионах, не только имеют прямую связь с древнейшими обычаями, восходящими к неолиту, но и несут в своей форме и содержании позднейшие культурные влияния. Исторически сложившиеся общественные условия проведения игр с камнями приближают их к типу современных народных спортивных соревновательных игр.

Развивающий потенциал этих игр очень высок. Для его объективной оценки необходимо вычленив те физические и собственно психические процессы, которые обеспечивают личное участие играющего в игре и ведут его к совершенству, к успеху (личностный момент достижения) и формируют обеспечивающие механизмы движения.

К древнейшим (архаическим) играм, наряду с теми, в которых игровым предметом является камень, мы относим также игры с косточками фруктов и костями животных. Последние нужно отличать от

азартных игр в кости, сформировавшиеся во взрослой игровой культуре различных народов. Можно допустить, что взрослые и детские игры по происхождению связаны между собой. Это особенно четко прослеживается в играх в «альчики» (Дагестан и многие другие регионы России и Средней Азии), в «бабки» (Россия средней полосы), «айданчики» (Ростовская-на-Дону обл.) и другие. Игры в кости в своих простых вариантах сходны с играми в камешки, но чаще всего это более сложные игры с высоким уровнем вариативности правил для играющих.

В собранных нами материалах по Дагестану игры с употреблением костей коленных и других суставов мелкого и крупного рогатого скота занимают одно из первых мест по популярности среди старших дошкольников, младших школьников и подростков, живущих в сельской местности.

Игры в кости распространены у народов Дагестана. Их можно наблюдать у лакцев, лезгин, даргинцев и аварцев, а также у многих других. Игры эти имеют очень древнее происхождение. Сами кости животных почитались магическими и их включали в разнообразные обрядовые позиции и действия. В раскопках найдены альчики, которые датируются вторым тысячелетием до новой эры, что свидетельствует о давнем распространении игры в кости среди народов, живших в горах Дагестана. В некоторых аулах Дагестана с альчиками было связано множество магических поверий. В ауле Гонода считали, что альчик отводит дурной глаз. В ауле Белуга выбрасывать альчик считалось грехом. Несомненно, что альчики имели также значение оберега. Так, в лезгинском селе Джаба альчик вешали на шею лошади, считая, что благодаря этому она станет более выносливой и быстрой. В некоторых аулах общины Кел в отдаленном прошлом было принято класть в могилу вместе с покойником десять альчиков. Из них девять расставляли рядом с телом, а один у изголовья. Магическое значение числа 9 известно и у многих народов Азии. Иногда это число даров, иногда погребальных предметов. Собственно в игре количество альчиков не лимитируется, но чаще всего у каждого участника их бывает до десяти.

В аварских, лакских, лезгинских играх в альчики существуют различные варианты, но общим в них является то, что лежащие альчики нужно выбить другим альчиком. Этот последний дополнительно утяжеляли расплавленным оловом. В практике русской игры в «бабки» альчик также утяжеляли оловом. Однако следует заметить, что использование искусственного утяжеления альчика не рекомендуется, если играют дошкольники и младшие школьники. В этом случае дети просто выбирают более тяжелый альчик, прикидывая их на вес. Даже эта простая операция выбора «бьющего» альчика ведет к развитию тонкого гаптического чувства (мышечная чувствительность), позволяющего ребенку ощущать и оценивать вес предмета, сравнивая его с другими.

В лезгинской игре в альчики очень выражен момент не только замещения, то есть наименования альчиков в зависимости от их позиции при расположении на плоскости, но и переноса значения на игрока, бросившего альчик. Так, высшая оценка достается тому игроку, альчик которого занял позицию, именуемую «хан».

Если сравнивать дагестанские варианты игры в альчики с бурятскими [2] и хакасскими [4], то можно заметить сходство в основных моментах и различия в частности. Так, например, мы не знаем случаев замещения альчиками сюжетных бытовых фигур у дагестанских детей. В Дагестане альчики всегда носят традиционные названия, а в хакасских играх наряду с традиционным названием кость может приобретать и сюжетное название — имя [4]. Так, играя в

семью, костями можно обозначать членов семьи, домашний скот разных пород, то есть кости выполняют функцию предмета-заместителя, приобретающего то или иное игровое значение в смысловом поле игры (в зависимости от ее сюжетного содержания). Таким образом, можно констатировать и в этих играх высокий уровень развития символической функции мышления.

Мы предприняли попытку свести в таблицу те функции, которые развиваются у ребенка в ходе игр в камешки и с костями. В таблице приводятся сравнительные данные по играм народов, очень разных по своей истории и географии обитания. Не во всех случаях, как об этом уже говорилось выше, мы располагали равноценным по объему материалом, но весь материал (игры) был однородным — архаические игры в камешки и в кости.

В таблице нашли отражение данные по развивающей функции игр у дагестанцев (аварцы, лезгины, лакцы, даргинцы), узбеков, турок, бурятов, хакасов, вьетнамцев, арабов и камерунцев.

Обратимся к характеристике развивающихся в играх функций. Отметим прежде всего, что эти функции носят универсальный характер. Более того, они необходимы для человеческой деятельности и составляют основу личностного облика человека. Игры являются средством трансляции универсальных функций от одного поколения людей к другому, по-видимому, с глубочайшей древности, о чем свидетельствует их сходство в человеческих популяциях, весьма удаленных друг от друга, а также имеющих признаки исторической, географической и генетической изоляции.

Так, развитие пространственных сенсомоторных координаций (глаз-рука, рука-рука) (в табл. пункт 1) обеспечивается этими играми в совершенстве, так как отслеживание полета камня или кости, необходимое для ловкого схватывания или метания, оттачивается как комплексная координация фактически мышц всего тела, движения которых произвольно и вместе с тем на уровне автоматичности подчинены произвольному направлению действия к цели. Координация в системе «глаз-рука», а в некоторых вариантах «рука-рука», когда нужно действовать «вслепую», представляя себе, где лежит камень или кость, которые нужно хватать, бросать, ловить, является отработанной системой действий в трехмерном пространстве.

Соответственно, вырабатывается и способность к ориентировке в трехмерном пространстве. При этом ребенок учитывает не только траекторию приводимого им в движение предмета, но и траекторию движения собственного тела, которая становится все более свернутой и точной. Это происходит за счет развития специфических перестроек в активности мышечных групп плечевого пояса, руки, кисти. Еще А.Н. Леонтьев [5], анализируя по данным, представленным С.Л. Новоселовой (опыты с шимпанзе, 1959), процесс освоения предмета в структуре орудийного действия, отмечал, что происходит переход от преимущественной активности проксимальных групп мышц (более близких к туловищу) к активности дистальных мышечных групп (мышцы, управляющие рукой, кистью руки).

Эта закономерность типична и для ребенка раннего возраста [9]. И она же прослеживается в случае игры в камешки, камни или кости. Точный бросок костью, безошибочная ловля камня демонстрируют именно действие кистью. Нетрудно представить себе, что древнейшие игры с камнями, костями, палками подготавливали руку ребенка и его глаз к охотничьим, трудовым и военным действиям, связанным с метанием камня, дротика, копья и т.п. орудий в цель. Все эти жизненно важные действия были нужны решительно в любом древнем человеческом сообществе. Именно поэтому тренинговые игры, возникнув в древности, дошли до наших дней.

Действия с камнями, косточками и любыми другими игровыми предметами требуют от ребенка быстроты и произвольности. Ребенок, чтобы выиграть, быть не хуже других в атмосфере игрового соперничества, должен был учиться управлять своими движениями, действовать, подчиняясь правилу и игровой ситуации.

Все перечисленные функции становились составляющими физической компетентности ребенка, что является одной из важнейших базовых характеристик его личности (пункты 2—5 в табл.).

Таким образом, в ходе игр с камешками и косточками у детей развивается сноровка в области ручных действий, необходимая им в жизни.

В этих древнейших играх, присущих различным народам Земли, присутствует также и символизм, свойственный игре с замещением. В этих играх, как было показано выше, кости, камни имеют традиционные или ситуативно-игровые обозначения (каждая баранья косточка имеет свое название). Эти обозначения, закрепленные в ходе, возможно, многовековой игровой практики, служили и служат формированию в игре символической функции мышления, что является прерогативой человеческого осмысленного бытия.

Игры, таким образом, выступают как такая форма детской деятельности, благодаря которой происходит культурно-историческая преемственность человеческих поколений. Человеческие качества психики присваиваются ребенком через игру и в этом смысле архаические игры являются фундаментальным явлением человеческой культуры.

В традиционных архаических играх у детей формируется способность к моделированию на знаковой (символической) основе реальных ситуаций. При этом следует заметить высочайший уровень абстрагирования действительности при моделировании ее в традиционной игре. Игровой знак обеспечивал планирование игры, устанавливая определенную последовательность (план) действий с учетом иерархии знака, присущего игровому предмету (камень, кость) или действию. Так, игра учила детей правилам социальной жизни, поведению в обществе, трудовым действиям. В ходе игры дети не только следовали правилу, но должны были знать как, после чего вступать в игру, продолжать, заканчивать, то есть планировать свои игровые действия в зависимости и от правил, и от достигнутого результата своего или партнера по игре. Играя, дети приобретают элементарные представления о количестве, числе и порядке. Например, в игре в камешки ребенок подбрасывает и ловит сначала один камень, потом два, три и так до пяти-семи. Можно предполагать даже представление о составе числа («сейчас подброшу два камня, потом схвачу три, подброшу, схвачу и подброшу пять»). Особенно важно, что число закрепляется в самом названии варианта игры в камни (см. дагестанские, камерунские и узбекские игры).

В играх с костями каждый играющий, как правило, выставляет от себя два и более альчиков. Выбивший альчик становится его владельцем, чем больше альчиков, тем вероятнее выигрыш, а это значит, что ребенок в состоянии определить не только число, но и количество, составляющее то или иное множество. Таким образом, в процессе игры складывается такая важнейшая базовая характеристика личности ребенка, как его интеллектуальная компетентность, определяемая сформированностью интеллектуальных операций, умением выбрать такую информацию из окружающих обстоятельств, которая поможет строить новое действие, выполнить действие; чтобы достичь цели, пользоваться знаниями, извлеченными из успехов и неудач, обобщить свой опыт на уровне универсальных способов действия. Как видно, качества интеллектуальной компетентности общи и «древне-

му» ребенку, и современному, и это качество может быть сформировано уже на уровне воспитания средствами архаических игр, ставших со временем традиционными (пункты 6—10 в табл.).

Благодаря соревновательности традиционных архаических игр у детей формируется мотивация достижения — очень важное личностное качество. Мотивация достижения лежит в основе устойчивого сильного векового характера [12], без элементов которого человечество (и, конечно, дети) не могло бы выжить в суровые древние времена. Это положение звучит особенно точно по отношению к условиям жизни в горах, когда от умения достигнуть цели зависит все и подчас сама жизнь.

Другой стороной мотивации достижения является самооценка. Известное в психологии противоречие между желаемым (планируемым) и действительным (то есть реально выполняемым) является причиной многих душевных конфликтов личности. В этом отношении мудрая народная педагогика архаических игр очень рано в истории человечества дает ребенку возможность развиваться в согласии с его стремлением к достижению и постепенным совершенствованием способов достижения цели в играх с камешками и другими простыми предметами в компании сверстников и более старших детей. В процессе тесного игрового взаимодействия детей, что типично, например, для горных аулов Дагестана, у каждого ребенка постепенно развивается способность к оценке себя в контексте действий другого (других) участника игры. Происходит сравнение и подражание в условиях поочередного выполнения однотипных операций. Одновременно оттачивается наблюдательность не только по отношению к окружающему, но и по отношению к самому себе. Возникает образ своего удачного или неудачного действия. В дальнейшем этот образ выполняет ориентирующую функцию и помогает ребенку совершенствовать свое игровое мастерство. Подкрепление достигнутого успеха обеспечивается соревновательной направленностью игры и личностным соперничеством, которое в этих играх носит мирный дружеский характер, способствует социальной адаптации детей. Мы видим, что в архаических играх складывается социальная компетентность ребенка, которая отвечает современному ее определению (пункты 11—14 в табл.).

Первые архаические народные игры несут ребенку в своем обобщенном ритуализированном содержании концепцию жизни в человеческом обществе.

Всеобщее (универсальное) в народной архаической игре, это передача играющему ребенку конституирующих человеческих качеств мышления, мотивации деятельности, операциональной культуры. Это всеобщее в традиционной игре всегда передается ребенку в своеобразной, подчас уникальной этнической «упаковке». Этнические черты — более позднее приобретение, интерпретирующее всеобщее человеческое через общинное, семейное, национальное. Этническое обогащает игру рефлексией исторического опыта народа. Этническое в игре — это не только ее история, но и современность.

Современная народная игра передает ребенку традиции, свойственные этике, эстетике и менталитету народа, в толще которого он живет и развивается. Именно поэтому так высок наш интерес и уважение к играм детей различных стран мира, что они способны обогатить общечеловеческую культуру воспитания, адресованную прежде всего каждому ребенку индивидуально.

Почему же психологическое содержание традиционных игр мы связываем с индивидуальным в ребенке? Ответ на этот вопрос таится в природе игры, ее развивающей функции в ансамбле психического становления ребенка. Традиционная архаическая игра, как и всякая

другая игра, представляет собой практическую форму размышления о мире. Традиционная игра — это тот нормативный образ мира, который человечество, представленное в жизни ребенка его семьей, другими детьми, воспитателями, передает ему как некую общекультурную и этническую ценность, с которой он экспериментирует, воспроизводя и трансформируя ее в собственной деятельности. Так уже архаические игры становятся фундаментом построения человеческой индивидуальности, уникальность которой зиждется на универсальности их культурно-исторической миссии.

Таблица
РАЗВИВАЮЩАЯ ФУНКЦИЯ АРХАИЧЕСКИХ ИГР
В ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЕ РАЗНЫХ НАРОДОВ
(ИГРЫ С КАМЕШКАМИ И КОСТОЧКАМИ)

| Развивающая функция | | Народы | | | | | | | |
|---------------------|---|---------------------|--------|------------|-----------|-----------|--------|------------|--------|
| | | Дагестанские народы | Узбеки | Турки | Камерунцы | Вьетнамцы | Хакасы | Арабы | Буряты |
| 1 | Развитие пространственных сенсомоторных координаций (глаз-рука, рука-рука) | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 2 | Ориентировка в трехмерном пространстве с учетом траектории своего тела и приводимого в движение предмета (камня, кости) | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 3 | Развитие проксимальных и дистальных мышечных групп плеч, кисти, руки | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 4 | Быстрота и произвольность двигательной реакции | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 5 | Физическая компетентность | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 6 | Символическая функция мышления | + | + | Нет данных | + | + | + | Нет данных | + |
| 7 | Способность к моделированию в игре (на знаковой основе) реальных ситуаций | + | + | Нет данных | + | + | + | Нет данных | + |
| 8 | Способность следовать установленному плану действий (правилу) | + | + | Нет данных | + | + | + | + | + |
| 9 | Представления о количестве, числе, порядке | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 10 | Интеллектуальная компетентность | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 11 | Мотивация успеха и самооценка | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 12 | Способность к оценке себя в контексте действий другого (соревновательность и соперничество) | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 13 | Социальная адаптация | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 14 | Социальная компетентность | + | + | + | + | + | + | + | + |

Литература

1. Асадуллаева Н.А. О развивающих функциях традиционных игр народов Дагестана в воспитании детей дошкольного возраста: история и современность // Развивающее образование в системе дошкольного воспитания. — Дубна, 1995.

2. Дарибазарова Ц.-Х. Р., Жамсуева С.Ю. Бурятские народные игры, их роль в воспитании детей дошкольного возраста. — Улан-Уде, 1990.
3. Кочеткова В.И. Палеоневрология. — М., МГУ, 1973.
4. Кышпакова О.Н. Хакасские народные игры. — Абакан, 1993.
5. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. — М., 1959.
6. Миклухо-Маклай Н.Н. Собрание сочинений. Т. 1. — М.-Л., 1950.
7. Монтенегро К.О. Игра, ее место и развитие у детей индейской Колумбии. Канд. дисс. — М., 1984.
8. Нарбашева М.А. Психологический анализ развивающей функции народных игр. Канд. дисс. — М., 1993.
9. Новоселова С.Л. Развитие мышления в раннем возрасте. — М., 1978.
10. Новоселова С.Л. Индивидуальное, этическое и всеобщее в психологическом содержании традиционных (народных) игр и игрушек // Универсальное и национальное в дошкольном детстве. — М., 1994.
11. Новоселова С.Л. Образование навыка использования палки у шимпанзе // «Хрестоматия по зоопсихологии и сравнительной психологии». — М., 1997.
12. Рогинский Я.Я. Проблемы антропогенеза. — М., 1969.
13. Эльконин Д.Б. Психология игры. — М., 1978.

ИГРА В ДЕТСКОМ ВОЗРАСТЕ И ДЕТИ В ИГРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Эльконин Д.Б.

Детская игра (Слово «игра». Игра и первоначальные формы искусства)¹

Слова «игра», «играть» в русском языке чрезвычайно многозначны. Слово «игра» употребляется в значении развлечения, в переносном значении, например, «игра с огнем», и в значении чего-то необычного — «игра природы» или случайного — «игра судьбы». Слово «играть» употребляется в значении развлечения, исполнения какого-либо музыкального произведения и роли в пьесе, в переносном значении притворства — «играть комедию» или раздражающего действия — «играть на нервах»; занимать какое-либо положение — «играть руководящую роль»; рисковать — «играть с жизнью»; обращаться с чем-либо легкомысленно — «играть с огнем», «играть с людьми»; проявляться в особой живости, блеске — «солнце играет на воде», «волна играет». Хотя в толковых словарях и различают прямое (основное) и переносное значения этих слов, их различие не представляется достаточно ясным. Почему, например, в выражении «играть на бирже» (заниматься биржевыми спекуляциями) слово «играть» употреблено в переносном значении, а в выражении «играть в карты» в прямом?

Трудно установить, какие виды деятельности и их признаки входили в первоначальное значение этих слов и как, по каким линиям оно насыщалось все новыми и новыми значениями.

Наиболее раннее, из известных нам, систематическое описание детских игр в России принадлежит Е.А. Покровскому. Свою книгу, посвященную детским играм, он начинает так: «Понятие об «игре» вообще имеет некоторую разницу у разных народов. Так, у древних греков слово «игра» означало собою действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас теперь называется «пред-

¹ Эльконин Д.Б. Психология игры. — М., 1978. — С. 13—21.